TEMA: GERIAUSI 2005-ŲJŲ ŽAIDIMAI.





KARTU SU

GAMES.LT

NR. 01 (32)
KAINA 9.99 LT

Su 2 kompaktiniais diskais

APŽVALGOS

COLD WAR
THE MOVIES
FABLE: THE LOST CHAPTERS
STUBBS THE ZOMBIE
STARSHIP TROOPERS

NAUJIENOS

WAR ON TERROR
WAR IN COLOMBIA
LOKI
TWO WORLDS

MĖNESIO ŽAIDIMAS

PRINCE OF PERSIA
THE TWO THRONES

ISSN 1648-6854 2006'01



UP Group

TEMA: GERIAUSI 2005-ŲJŲ ŽAIDIMAI.

PC KLUBAS

KAINA 4.99 LT BE KOMPAKTINIO DISKO

KARTU SU

GAMES.LT

NR. 01 (32)
KAINA 4.99 LT

Be kompaktinio disko

APŽVALGOS

COLD WAR
THE MOVIES
FABLE: THE LOST CHAPTERS
STUBBS THE ZOMBIE
STARSHIP TROOPERS

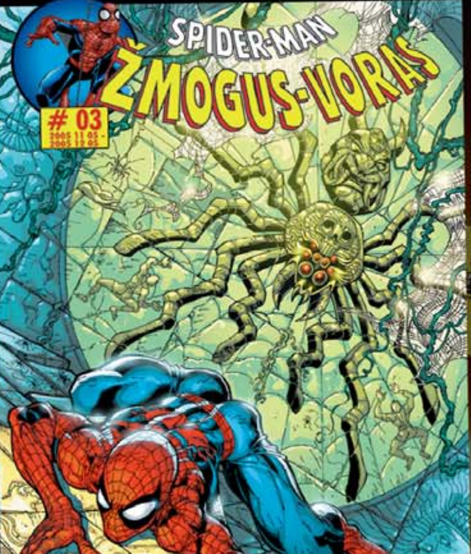
NAUJIENOS

WAR ON TERROR
WAR IN COLOMBIA
LOKI
TWO WORLDS

MĖNESIO ŽAIDIMAS

PRINCE OF PERSIA
THE TWO THRONES




MARVEL COMICS
SPIDER-MAN
ŽMOGUS-VORAS
03


MARVEL COMICS
SPIDER-MAN
ŽMOGUS-VORAS
05
2.99 Lt


SPIDER-MAN
ŽMOGUS-VO
04
2.99 Lt


ŽMOGUS-VORAS
05
2.99 Lt

REDAKCIJOS ŽODIS

Sveiki,



„— Šarikas, fasas! — Gavas, gavas, gavas!“, — kažkada teko girdėti tokį latvių pajuokavimą apie lietuvių kalbą :). Su naujaisiais šunėko metais! Tikimės, jie nebus melancholiški kaip toje liūdnoje istorijoje apie seną šunį, o smagūs ir nuotaikingi, kaip sename lenkų animaciniame filmuke apie rusvai–baltą šuniuką :).

Ką gi, baigėsi visos užtęstos šventės ir kompensuotos nedarbo dienos, nieko nelaukdami kimbame į naujus darbus ir pristatome jums naują „PC Klubą“. Pradžioje — apie įprastus dalykus, vėliau — trumpai apie porą naujų detalių. Numerio tema, be abejo, jau tradiciniai, kasmetiniai praėjusių metų geriausiųjų apdovanojimai. Dar kartą prisiminkime pačius įdomiausius įvairių žanrų (ir ne tik) žaidimus. Kaip sakoma, tik susidėliojus į vietas ir įvertinus buvusius darbus, galima judėti į priekį. Ką mes ir darysime kitame „PC Klubo“ numeryje, kur pabandysime pabūti ekstrasensais ir papasakoti, kas gi laukia žaidėjų jau šiais, 2006-aisiais metais. Kitos pagrindinės rubrikos — naujienos, recenzijos, hardware klubas, expert — liko tokios pat. Kol kas, kol dar nesulaukėme visų galimų anketų su jūsų įvertinimais, drastiškesnių pakeitimų nusprendėme nedaryti. Tiesiog mestelėjome pora nedidelių naujų smulkmenų, kurios, tikėkimės, jums patiks.

Pirmoji — tai išsamesnis kompaktinių diskų pristatymas. Kad nevargintume „lengvosios“ „PC Klubo“ versijos skaitytojų, jį nukėlėme į iškart po kupono einantį puslapį, prieš Expert klubą. Toks, kiek išsamesnis pristatymas turėtų padėti lengviau susiorientuoti kas ir apie ką diskuose yra. Dar viena nedidelė detalė – prie kiekvienos recenzijos pridėtas bendras „online“ reitingų vidurkis. Tai suminiai įvairiausių pačių stambiausių ir smulkesnių vakarų žaidimų svetainių kiekvieno žaidimo įvertinimas. Tokius vidurkius pateikia ir nuorodas į visas pagrindines žaidimų svetaines surenka „Gamerankings“ ir „Metacritics“ sistemos. Tiesiog manome, kad pravartu žinoti bendrą užsienio autorių (tiesa — daugiausia ne Europos — kas, pamatysite, sąlygos gan skirtingus kai kurių žaidimų jų ir mūsų įvertinimus) nuomonę. Toliau — įdomiau. Iš šios nedidelės detalės išplaukia kita naujovė, kurią, tikimės, sėkmingai įterpsime jau nuo kito „PC Klubo“ numerio. Tai jūsų žaidimų įvertinimai. Pravertę „PC Klubą“, rasite išsamų šios „akcijos“ pristatymą ir informaciją, kaip joje dalyvauti ir pasakyti savo nuomonę apie kiekvieną jus dominantį žaidimą.

Taip pat tęsiame ir praėjusiame numeryje pradėtą „Need For Speed: Most Wanted“ „tiuningo“ konkursą. Jau sulaukėme nemažai dalyvių, visiems labai dėkojame ir laukiame dar daugiau pretendentų iki sausio 31 dienos.

Štai tiek naujovių šiame numeryje, susitiksime vasario pradžioje!

Ričardas Jaščemskas





Redakcijos nuomonė nebūtinai sutampa su tekstų autorių nuomone.

Vyr. redaktorius Ričardas Jaščemskas
Redaktorius Jogintas Visockas
Naujienų redaktorius Aleksandras Maslovas
Stilistė Giedrė Brazaitytė
Dizaineris — maketuotojas Gediminas Lukavičius

Redakcija: Martynas Latušinskas, Vidas Gavelis, Irutė Pupelytė, Gedas Ivanauskas, Vytautas Lukaševičius, Aivaras Isajevas, Dangiras Jakimavičius, Paulius Visockas, Paulius Paskačimas, Vytautas Budreika, Žilvinas Gelžinis, Darius Vasylius, Aurelija Pociūtė.

Žurnalą leidžia UAB „InDiza“.
issn 1648-6854
Spausdino AB spaustuvė „Spindulys“
(Gedimino g. 10, 44318 Kaunas).
Užs. Nr. 6.2
Redakcijos tel.: (37) 763 203,
faks.: (37) 764 995.

Dėl reklamos žurnale kreiptis:
Stasys Švabas
mob.tel.: +370 614 16659,
tel.: +370 5 210 1520
faks.: +370 5 210 1521.
El. paštas: stasys@upg.lt

PEGI REITINGAI

PC Klube prie kiekvieno žaidimo recenzijos dedame PEGI reitingus. PEGI (Pan European Games Information) yra Europos šalių asociacija, nustatanti amžiaus ir turinio reitingus žaidimams. PEGI reitingai sudaryti iš dviejų dalių. Pirmasis yra amžiaus reitingas (jis dedamas ant žaidimo dėžutės priekio), kuris nurodo, nuo kokio amžiaus žaidėjams rekomenduotinas žaidimas. Yra įvairios amžiaus grupės: 3+, 7+, 12+, 16+, 18+.

Antrasis yra turinio reitingas, identifikuojamas specialiais simboliais, kurie dedami ant galinio žaidimo dėžutės viršelio. Reitingai ir jų reikšmės tokios:


Žiaurumas – žaidime yra vaizduojamas žiaurumas



Necenzūrinė kalba – žaidime vartojami necenzūriniai žodžiai


Baimė – žaidimas gali įbauginti vaikus


Seksas – žaidime vaizduojamas nuogumas ir / arba seksualinis elgesys arba seksualinės užuominos.


Narkotikai – žaidime yra vaizduojami arba minimi narkotikai


Diskriminacija – žaidime yra užuominų arba medžiagos, galinčios paskatinti diskriminaciją.

DUK / SKELBIMAI

Kas per žaidimas yra „Alone in the Dark"? Ar verta jį žaisti ir ar yra jis ant PC?
Klaidax, Kėdainiai
„Alone in the Dark" yra praeityje labai populiari siaubo nuotykių žaidimų serija, įkvėpta siaubo ir mokslinės fantastikos rašytojo H.P. Lovercraft darbų. Pirmasis žaidimas pasirodė dar 1992–aisiais metais, o iš viso serijoje išleisti keturi žaidimai, visi jie yra išleisti ir PC. Paskutinysis — „Alone in the Dark: The New Nightmare" pasirodė 2001–ais metais. Jei mėgstate siaubo nuotykių žaidimus, pabandyti kažkurį iš jų. Tikrai verta.

Kokia geriausia DVD kompanija? Kokį gerą „rom'ą" iki 200Lt reiktų pirkti? Ką jis sugebėtų?
Dovydas, Šiauliai
Iš esmės labai didelio skirtumo nėra. Praktiškai visi DVD ir CD įrašantys grotuvai pasižymi panašiomis savybėmis. Kokybę galima vertinti realiu diskų įrašymo greičiu. Kiek teko atlikti testų, šiuo atžvilgiu brangesni grotuvai, tokie kaip TEAC ir „Sony", šiek tiek lenkia paprastesnius. Na, o už tokią sumą DVD įrašantį grotuvą tikrai galima pasirinkti iš plataus spektro. Reikia žiūrėti, kokie yra DVD bei CD rašymo ir skaitymo greičiai bei palaikomi formatai ir rinktis greičiausią bei daugiausiai formatų palaikantį grotuvą.

Kokio Interneto reikia, kad galėčiau žaisti žaidimus Internete?
Deividas, Ukmergės raj.
Na, minimaliai rekomenduotume turėti bent jau 56 kbit/s pralaidumo ryšį. Žinoma, kuo platesnis, tuo geriau :).

Ką žinote apie naują „Colin Mc'Rae Rally"? Kada jis pasirodys?
Vytautas, Panevėžys
Apie tolimesnį serijos likimą po paskutinės, CMR 2005, dalies nieko negirdėti.

1.Ar kuriama nauja „Legacy of Kain" dalis?
2.Kai jūsų klausia, kur nusipirkti vieną ar kitą žaidimą, atrašote, kad jį reikia užsisakyti iš jo platintojų. Kaip tai padaryti? Ir kiek tai kainuotų?
3.Ką girdėjote apie „Freedom Fighters2"?
Sanger man
1. Po „Defiance" serijos nieko negirdėjome.
2. Didžiausias žaidimų platintojas Lietuvoje yra „GNT Lietuva", o žaidimai parduvinėjami visuose stambiausiuose technikos centruose, tokiuose kaip BMS, „Topo Centras", „ElektroMarkt". Šiose pardavimo vietose ir galima bandyti užsakyti žaidimą, jei jo nėra pardavime. Kaina gali svyruoti, bet paprastai PC žaidimų kainos „sukasi" apie 130–150 Lt.
3. Nuo to laiko, kai buvo paskelbta apie žaidimo kūrimą, jokių naujienų nėra.

Laba diena, norėčiau jūsų paklausti, kada atsiras „The Elder Scrolls IV"?
Ernest
„TES IV: Oblivion" turi pasirodyti kovo pabaigoje.

Ką žinote apie „Max Payne" tęsinį? Ar jis vadinsis „El Matador"? Jei ne, tai kaip?
Jonas
Jokių papildomų detalių apie būsimąjį „Max Payne" nėra paskelbta, taip pat ir pavadinimo.

Pirkčiau žaidimą, skirtą PC, „True Crime: New York City". Tel.: (638) 72489, Adomas, Klaipėda.

Pirkčiau vaizdo plokštę „Geforce–5800". Mano elektroninis paštas — Rusla14@one.lt

Parduodu PC CD: „Need for speed: Most wanted", „The Matrix: Pach of Neo", „GTA: San Andreas", „Counter Strike 1.5, 1.6, 1.7", „SIMS 2: Night live", „Juiced". Ir dar linkiu apsilankyti gerame portale www.klick-lg.dar.lt. astamemo@one.lt

Keičiu PC diskus į kitus! Tautvydas Kopūstas. vertinu@one.lt





Mobili loterija





sms žinutė-
Tavo loterijos bilietas

sms 1606

Išskyrus TELE2

JAU GREITAI...

SENSACIJA!

NEED FOR SPEED MOST WANTED

KONKURSAS!

Pirmą kartą kompiuterinių žaidimų istorijoje Tu gali tapti tikru gatvių „blogiuku“. PC Klubas skelbia naująjį Need For Speed Most Wanted KONKURSĄ, kurio pagrindiniais prizais tampa puikūs Logitech priedai. Tiesiog tam, kad malonumo lakstant po miesto gatves būtų dar daugiau...

POLICIJA TROKŠTA PAGAUTI TAVE, TAČIAU ŠIE VARGŠELIAI NEŽINO, JOG TU VAIRUOJI LOGITECH VAIRĄ AR KLAVIATŪRĄ

„Drebančiomis rankomis griebiame profesionalų MOMO vairą ir stojame į kovą su paskutiniu varžovu... Arba jis, arba aš – automobilis už automobilį. Deja, kai mano rankose spaudžiamas MOMO vairas, kalbėti apie pergalę negali joks varžovas...“

Logitech MOMO Racing Force Feedback

✖ Sukurtas tikrų lenktynių profesionalų – guminis paviršius, pavarų svirtis bei akseleratoriaus ir stabdžių pedalai tokie pat, kaip ir tikrų gatvių lenktynininkų automobiliuose.

✖ Force Feedback galia – sutramdyti savo automobilį gali tik tikras gatvių chuliganas.

✖ Pavarų svirtis – junginėk pavaras mygtukais ant vairo arba specialia ir itin realia pavarų svirtimi!

✖ Tapkite vienu – 6 programuojami mygtukai, 240 laipsnių sukinėjamas vairas ir triguba palaikymo sistema leis tau susigyventi su bet kuriuo automobiliu ir suderinti jo variklio





„Aš jau nugalėjau pusę varžovų, o policijos štabe ant sienų mano mašinų nuotraukos bei asmeniniai duomenys. Laikas pasiruošti įtemptam metui – laikas imti tikrą vairą į rankas...“

Logitech Formula Force EX



✖ Pajusk realybę – visi trinktelėjimai į tvoras, automobilio valdymas bei avarijos kaip realiame gyvenime!

✖ Užtenka vos kelių mygtukų – 12 pilnai programuojamų mygtukų leidžia sutaupyti laiko vaikštant po žaidimo meniu.

✖ Perjunginėk pavaras – jeigu jau ryžaisi kovoti drago varžybose, pasiruošk perjunginėti pavaras kuo tiksliau!

✖ Akseleratoriaus ir stabdžių pedalai – ar dar trūksta ko nors iki tikro automobilio?!

KONKURSO SĄLYGOS

Nufotografuok savo automobilį iš kelių pusių ir atsiųsk mums ekrano paveikslėlius elektroniniu ar paprastu paštu iki sausio 31 dienos. Bus išrinkti ir apdovanoti trys geriausi ir įdomiausi automobiliai:
- **Įspūdingiausias** automobilis. Absoliutus konkurso nugalėtojas, kuriam atiteks ne kas kitas, o pats **Logitech MOMO** lenktyninis vairas!
- **Agresyviausias** bei **veržliausias** automobilis. Policininkų siaubas ir galvos skausmas. Šios kategorijos nugalėtojui – **Logitech Formula Force EX** vairas.
- **Stilingiausias** bei **elegantiškiausias** automobilis. Net ir su ribotom galimybėm, tikime, galite sukurti žavų ir stilingą automobilį, kurio nepasyšgėtytu į vitrinas pasistatyti ir patys prabangiausi auto-salonai. Už geriausiai įgyvendintą tokios koncepcijos modelį nugalėtojas bus apdovanotas visiškai nauja ir unikalia **Logitech G15** klaviatūra.

„Manęs niekas nežino, tačiau tai tęsis neilgai... Tol, kol varžovai vienas po kito pradinginės mano galinio vaizdo veidrodėlyje...“

Logitech G15



✖ Stebėk visą informaciją klaviatūros LCD ekrane – statistika, duomenys ir rezultatai gaunami neišjungus žaidimo!

✖ Susikurk makro komandas svarbiausiems savo mygtukų deriniams – kam spaudyti 4 mygtukus, jeigu tai gali padaryti vienintelis Logitech mygtukas?!

✖ Žaisk tamsoje – apšviesti klavišai (trys apšvietimo lygiai) ryškūs net visiškoje tamsoje!

✖ Reguliuok garsą ir vaizdą – specialūs mygtukai leidžia reguliuoti savo namų žaidimų sistemą bet kurią sekundę!





SKAITYTOJO RECENZIJA

GRAND THEFT AUTO

MULTIPLAYER MODIFIKACIJOS

Iš pirmo žvilgsnio galima būtų pasakyti, kad GTA daugelio žaidėjų režimo programų išties daug, tačiau, žvilgtelėjus įdėmiau, pastebime, jog visos jos baisiai netobulos. Pradėkime nuo seniausios ir, ko gero, daugiausia žadančios „Multi Theft Auto“ (MTA):

MULTI THEFT AUTO

Dar žiloje senovėje, šaltą 2003 metų vasario 9 dieną, vienas subjektas sumąstė, kad reikia jo mėgstamiausiam žaidimui GTA III paieškoti „trainer'io“. Panaršęs visagalėje „google“, surado GTA III administratoriaus „valdymo pultą“. Jis taip pat atsisiuntė „trainer'io“ šaltinio kodą, pridėjo šį bei tą ir po kiek laiko pagimdė pirmąjį „GTA multiplayer“, kurį pavadino GTA 3:AM („Alternative Multiplayer“), o dar po kurio laiko pervadino į MTA. Daugelis susidomėjo šiuo projektu, ir po kelių dienų susibūrė MTA komanda. Išėjo daug versijų — nuo pat 0,1 iki dabartinės 0,5, tačiau nė viena iš jų nebuvo tobula.

Šiuo metu GTA III praktiškai nežaidžiamas, nepopuliarus, todėl iškart eisiu prie reikalo, prie „MTA:Vice City–Deathmatch“.

Pradėję žaisti „MTA:Vice City–Deathmatch“, jūs turėsite galimybę pasirinkti iš 6 veikėjų:

Policininkas — tiesiog teisėsaugos pareigūnas, tikras angelas sargas... Turi klasikinį policininkų ginklą — bananą, „Colt M1911A1“ 45 kalibro pistoletą ir šratinį šautuvą.

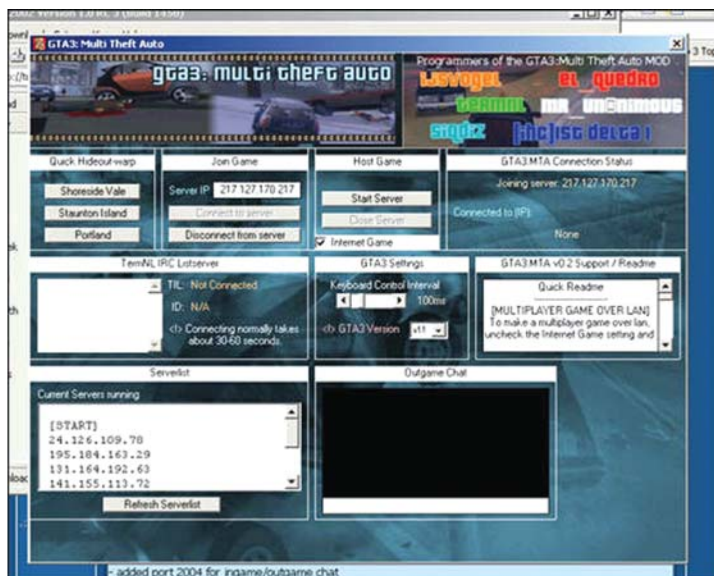
Plėšikas: „Pinigai arba gyvybė, močiut!“ Šis veikėjas turi chuliganų mėgiamą beisbolo lazdą, „Colt M1911A1“ ir trumpintą „Stubby“ šratinį šautuvą, kuris artimoje kovoje mirtinas.

Meksikietis: „Chinga a tu matre, pendecho“ :) Turi benzininį pjūklą (iš priešo lieka tik kotletai), „Colt Python“ su 8 colių vamzdžiu ir Amerikos armijos senąjį gerąjį Vietnamo laikų kulkosvaidį M60 (dar kitaip žinomas kaip „paršas“).

Jūreivis: tikrai stiprus karys, tik mūvi labai juokingas kojines. Ginkluotas šešiomis granatomis,







„Colt M1911A1“ ir „Colt\Maverick M4A1“ automatu.

VCC („Vice City Crusader“): labiausiai šarvuotas karys iš visų, primena „ARAS“ operatyvininką. Turi mačetę (toks didžiulis salotų peilis), „Colt Python“, padegamuosius „Molotovo kokteilius“ ir automatą „Ruger Mini 14“ (savotiškas snaiperio ginklas).

Slaptoji tarnyba (SS): tai ne Hitlerio SS. Tai rimtesni šnipai ir smogikai, kadangi šiame tipe yra įvairių aprangų, gali tekti pabuvoti moters kailyje. Ginkluoti lengvais ginklais, bet labai pavojingais: samurajų „Katana“, dešimtim granatų ir 9mm kalibro automatu „Heckler and Koch MP5 Navy“.

Bruožai:

Po visą „Vice City“ teritoriją patogiai išdėstyti automobiliai ir sraig-



tasparniai, taip pat yra išmėtytų ginklų. Kai kurie ginklai MTA neegzistuoja, tai yra snaiperiniai šautuvai, raketsvaidis, mini ginklas, nuotolinio valdymo granatos, kastetai, peiliai, „Franchi SPAS 12 shotgun“ ir ašarinės dujos.

Kai pašaunate kitą žaidėją šratiniu šautuvu („shotgun“), priešininkas parkrinta, tačiau, kol jis keliasi nuo žemės, jūs jo negalite pribaigti. Tai jums gali atrodyti labai nemaloni klaida, tačiau iš tiesų tai tik prideda galimybę kelti įgūdžius, nes jūs galite pribėgti prie priešininko, kol jis keliasi, ir tą akimirką, kai jis atsistoja ir dar negali pajudėti, suduoti mirtiną smūgį. Paprasčiau tiesiog numeskite granatą, kol jis stojasi, o granata spės susprogti ir pakelti priešininką į orą.

Ne visi judesiai nušlifuoti iki galo, pavyzdžiui, kai kiti žaidėjai lipa į transporto priemones, jums tiesiog parodo, kaip jie atsiduria jų viduje. Tiesą pasakius, dar nėra sukurto tokio GTA „multiplayer'io“, kurio metu galėtumėte pamatyti, kaip kitas žaidėjas sklandžiai įlipa į transporto priemonę — visur jie „magiškai atsiranda“ .Yra ir daugiau tokių nežymių klaidelių.

Vystantis ir tobulėjant MTA, žaidėjai pradėjo burtis į klanus. Šiuo metu klanų yra devynios galybės, kurie kariauja tarpusavyje klanų kovose pagal oficialias taisykles, kurias galite paskaityti http://www.ldk-clan.ten.lt LDK klano puslapyje.

Vystantis ir tobulėjant MTA, norint pagerinti „serverių“ administratorių galimybes, buvo sukurti mIRC „skriptai“, specialiai MTA, pavadinti MTA:ma:GRS, kurių pradininkai — Aeron ir [FMJ]_Oli. „Skriptai“ tobulėjo, sukurtos komandos žaidėjams, pavyzdžiui, registracija, taškų skaičiavimas. Po to išėjo kiti „skriptai“, pvz., vienas populiariausių yra „Cops & Robbers“, kur galite prekiauti automobiliais, padėti į banką pinigus, plėšti bankus, pirkti nuosavybę ir t.t.

Taip pat yra ir „MTA: Vice City–Stunt“ „serveriai“.

Šiuo metu MTA kūrėjai dirba prie MTA:SA. Greitai sulauksime puikaus projekto, tad stebėkit naujienas, nes laukti liko nedaug.

http://www.multitheftauto.com

GRAND THEFT AUTO TOURNAMENT

Labai daug apie šio „multiplayer'io“ istoriją pasakyti negaliu, tik tiek, kad buvo pradėtas kurti po MTA pasirodymo. Taip pat buvo prikurta daugybė versijų, kurios buvo skirtos vietinio tinklo (LAN) žaidimui.

Šiuo metu GTAT galva DracoBlue dirba prie nieko įdomaus nežadančio „San Andreas“ „multiplayer'io“. Jis jau išleido kelias prastos kokybės versijas, kurių net neverta mėginti dėl vienos paprastos priežasties — po kelių sekundžių nuobodaus žaidimo, išmes lauk. Trumpiau pasakius, GTAT — krūva „bug'ų“, klaidų ir „glitch'ų“.

http://gtat.org

SA–MP

Projektas, gerokai pasistūmėjęs į priekį, tačiau dėl nežinomų priežasčių uždarytas. Tačiau prieš tai kūrėjai sugebėjo išleisti beveik tobulą „Vice City“ „multiplayer'į“:



VC–MP

Taip taip... Čia tai jėga. Buvo iš pradžių... Kodėl? Kad atsakyčiau į šį klausimą, turiu lyginti MTA ir VC–MP:

Žaidžiant MTA, kaip jau minėjau, parvertus priešininką ant žemės šratiniu šautuvu, reikia laukti, kol jis atsistos.

VC–MP ši problema išspręsta — tiesiog chuliganiškai lupat besikeliantį priešininką ir jaučiat malonumą, žinodami, kad jis jau nebeatsikels.

Žaidžiant MTA ir norint nužudyti automobiliu, tenka traiškyti priešininką, nes šaudant pro langą ar sėdint ant motociklo priešininkui nepadaroma žala (jam tiesiog nerodo šitokio jūsų veiksmo). VC–MP „carkilining'as“ — tai galingas ginklas, nes priešininkui padaro nežmonišką kiekį žalos. Jei klausytumėt mano patarimo, sakyčiau, kad geriau šito ginklo nenaudokit, nes tai lengviausias kelias į pergalę ir į „kick'ą“ ar „ban'ą“ iš „serverio“. Tai tiesiog nepriimtina, tokie poelgiai jokios garbės nedaro.

MTA skraidant kariniu sraigtasparniu ir šaudant, priešininkui net nerodo, nors jūs jį pliekiate. VC–MP karinis sraigtasparnis yra pats galingiausias ginklas. Veikia ir raketos, ir kulkosvaidis. Jei pataikote iš raketos, priešininkas ištykšta vietoje, o viena kulkosvaidžio kulka padaro iki 70 hp žalos. Atkreipkite dėmesį į tai, kad realybėje „Hunter“ yra „AH 64 apache“ su 8

stinger/hellfire/longbow raketom, „32 FFAR“ ir 50 kalibro kulkosvaidžiu „M2 browning“ su 2000 kulkų atsarga (hunter–karinis sraigtasparnis–AH64 Apache) paleidžia ~12 kulkų per sekundę, skrenda max 600km/h greičiu. VC–MP šioje vietoje nelabai atitrūksta nuo realybės. Nedaug galimybių išlikti gyvam po tokios ugnies, ar ne? :)

VC–MP palaiko mažiau ginklų, nei MAT, tačiau jie įvairesni. Pavyzdžiui, VC–MP palaiko SPAS 12, „mini gun“, tačiau neveikia benzininis pjūklas.





VC–MP taip pat palaiko katerius, laivus, kas paįvairina žaidimą, o to nėra MTA. Bet, mano manymu, tai ir nėra labai reikalinga.

O geriausia, turbūt, yra tai, kad jūs galite konfigūruoti „serverį“, kaip tik norite! Turiu galvoj, pristatyti automobilių, pakeisti veikėjus, konfigūruoti jų ginklus ir atsiradimo vietas. Man labai patiko galimybė išjungti kitų žaidėjų rodymą radare. Tai padarė žaidimą įdomesnį, nes, tarkim, pasidalijame į komandas ir susitariame susitikti pvz., uoste. Atvažiuojame ten ir prasideda „stealth“ žaidimas, kadangi žemėlapy vienas kito nematome. Tai tikrai smagu — prisigalvojame visokių taktikų, bandome slinkti, nepastebėti prieiti iš užnugario ir suduoti lemtingą smūgį.

VC–MP trūksta vieno dalyko, kuris prideda žaidimui daug smagumo — tai ginklų „spawn'ai“. Tuo MTA žymiai pranašesnis.

Paskaičius, ką čia prirašiau, lygindamas šiuos du „multiplayer'ius“, galima būtų vienareikšmiškai pasakyti, kad MTA net negali lygintis su VC–MP, tačiau neapsigaukite, nes taip nėra. VC–MP yra žymiai sustiprinti šratiniai šautuvai („shotgun“), todėl viską dažniausiai lemia atsitiktinumas... Kuris pirmas pataikys, lakstant vienas apie kitą.

Tas pats galioja ir kovojant automatais — kuris pirmiau spės iššauti, tas praktiškai ir laimės. Tokie dalykai daro kovas labai trumpas ir neįdomias. Dar vienas dalykas, kurį verta paminėti, yra tas, jog VC–MP visada šviečia saulė, o tai nervina. Pasiilgstame lietaus, rūko, ko gausu MTA. VC–MP nepalaiko kai kurių labai pamėgtų ginklų, kaip pvz., minėtojo benzininio pjūklo.

Taip pat VC–MP nebūtų galima normaliai lošti klanų kovų, nes, kaip sakiau, viską lemia atsitiktinumas, o ne taktiniai ar kovos sugebėjimai. Beje, kaip galima būtų sudaryti nuolatines oficialias taisykles, jei kiekviename „serveryje“ vis kitokia konfigūracija ir kai šitaip nesureguliuota žalos sistema?



Tad galime padaryti išvadą: lengvam pažaidimui geriau pasirinkit VC–MP, tačiau norint pažaisti rimčiau, patarčiau rinktis MTA.

http://www.sa–mp.com

GTARUMBLE

GTARumble — šiuo metu pats tobuliausias išleistas „San Andreas“ „multiplayer'is“. Viskas labai paprasta: atsirandate oro uoste, dykumoje, tampotės „Night Hawk“ (kitaip žinomą kaip „Desert Eagle“), „Shotgun'ą“ (12 kalibro) ir HK MP5 Navy (9x19 Para–bellum). Aplinkui krūva automobilių, lėktuvų, motociklų, dviračių.





Kad suprastumėte „GTARumble“ bruožus, palyginsiu jį su GTAT:

Žaidžiant GTAT, labai dažnai išmetinėja, ko negalima pasakyti apie „GTARumble“ (mane išmetė pora kartų, kai žaidėjų „serveryje“ buvo daugiau nei 15). GTAT nepalaiko jokių ginklų, o „GTARumble“ yra „Night Hawk“, „Shotgun“, MP5, M4, „Sniper Rifle“, „Minigun“, SPAS 12 ir granatos. Įvairove nepasižymi, bet vis geriau, nei nieko.

Deja, nė vienoje iš šių programų neveikia šaudymas iš automobilių ar iš raketų (tarkim, iš „Hydra“ (SF9 Harrier atitikmuo) bei „Hunter“ (AH64 Apache atitikmuo). Kai sakau neveikia, tai reiškia, kad šaudyt galite, tik tai neduoda jokios naudos, nes, kaip ir MTA, priešininkui net nerodo jūsų pastangų.

Na, ši programa nėra, ir abejoju, ar kada bus tobula, tačiau smagu pasišaudyti, pasivažinėti su draugais po „San Andreas“ teritoriją. Vis geriau, nei nieko :)

http://gtarumble.co.uk/

LDK „serveriai“ darbo dienomis veikia vakarais, o savaitgaliais visą dieną.

Daugiau informacijos www.gta-game.tai.lt puslapyje.

Autorius: [LDK]_NeDizZ

P.S. Ačiū [LDK]_Sniegz už informaciją apie ginklus.

SUPER

nauji!



AJOLIE1


SAFE


BODRAGON

melodijos

Polifoninės melodijos WAP 2 Lt.

1. Rašyk žinutę: **PC SUPER YVAPAU** 2. Siųsti numeriu: **1352**
Nusiųsti draugui: **PC SUPER YVAPAU 370699XXXXX**

Mono melodijos 2 Lt.

1. Rašyk žinutę: **PC M YVAPAU** 2. Siųsti numeriu: **1352**
Nusiųsti draugui: **PC M YVAPAU 370699XXXXX**

TV Šou KELIAS Į ŽVAIGŽDES

Vilija - Spjaudau ir gaudau	VILISP
Vilija - Tu kvailys	VILTUKV
Mino ir Vilija - Vivo per lei	MINVILVI
Vudis ir Geltona - Du kart du	VUDISGDU
Andrius - Mes vyrai	ANDVYR
Vudis - Laimingas	VUDLAG
Rūlė ir Kastaneda - Pažiūrėk į mane pupyte	RULEKAST
Raketa- Mūsų tai neliečia	RAKETMU

Naujieji Lietuviai

Naujieji lietuvia- Afigenai	AFIGENAI
Naujieji lietuviai- Ruri ruri	NLRURIR
Naujieji lietuviai - Pederastas	NLPEDAS

TV Šou DANGUS

Vaidas - Myliu (Kastaneda cover)	VAIDMYL
Rasa - Medžiai be lapų	RASAMED

TOP 10

1	Paukštelis- Yva	YVAPAU
2	Alex F- Grazy frog	CRAFROG
3	Ž. Žvagulis- Faina	ZVAGFAJN
4	Ž. Žvagulis - Alaus nėra danguje	ZVAGALA
5	Yva- Berniukams	YVABERN
6	O-Zone - Dragostea Din Tei	DRAGOS2
7	Serioga- Ciornyj BUMER	SERBUM
8	Shakira- La Tortura	LATOR
9	Soundtrack - Bumer	BUMER
10	D. Butkutė - Nebenoriu laukt	DZORDNE

Naujienos!

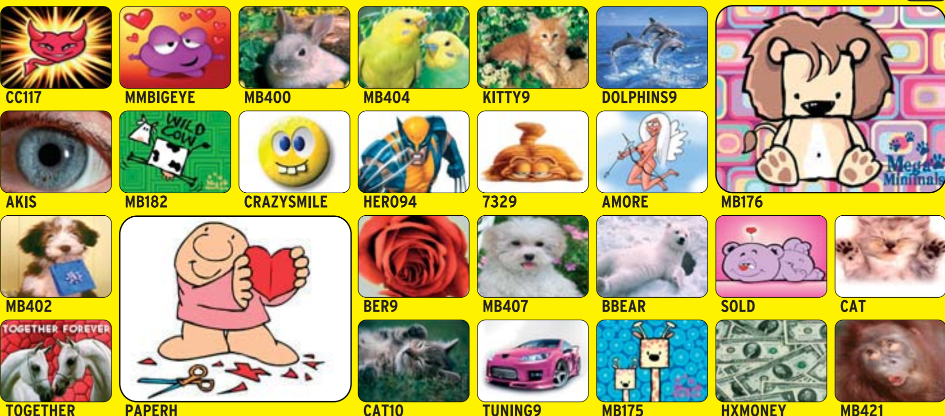
The Rasmus- No Fear	NOFEAR
Black Eyed Peas - Don't Lie	DONTLIE
Green Day - Wake Me Up When	12058
James Blunt - High	12633
Gorillaz - Dare	12285
Atlanta - Žalios mėtos	ATLANZA
Kastaneda- Argentina	KASTARG
Poliklinika - Marijonai kodėl tu užkimai	POLIKMAR
Geltona - Mariana	GELMARI
Hokshila- Kreizy vasara	KREIZVAS
Crazy frog- Whoomp	CRAZWP
Linas ir Simona	LINASALB
Mėsa- 6 nebūsiu	MESA6
Yva- Buki su manim	YVABUKI

Populiariausios

BRIGADA-BUMER remix - TV	BRIGBUM
TV - Ogis ir tarakonai	OGIS
Liube - Davaj za	DAVAJ
Marijonas M. - Ar mylėsi tu mane?	MIKARM
Akon - Lonely	ALKLONELY
Valters & Kaža - The War Is Not Over	THEWAR
In Culto - Suk suk ratelį	INCSUK
James Horner - Titanic	TITANIC
AC/DC - Thunderstruck	THUNDER
Haiducii - Dragostea Din Tei	DRAGOS
Arash - Boro Boro	BOROBOR
Hoksila & B.J. Fighters - Rastaman	HOKRAST
Jurga - Nebijok	JURGNE
Mango - In the shadows	MANGINT
TV serialas Sopranai	SOPRANAI
Bremenskije muzikanti	BJAKIBUKI
Queen - We will rock you	ROCKYOU
Mango - Pabučiuok	MANGPAB
Rytis Cicinas - Lietaus dukra	CICLIET
Žilvinas Žvagulis - Itališka dainelė	ZVAGITAL
Police alarm	PSIRENA
Rytis Cicinas - Meilės laivas	MEILESLAIV
Taja - Angelas baltas	TAJANG
G&G Sindikatas - Pasaka apie du brolius	GGSPASA
Mango - Raskila	MANGRA
Bomfunk Mc´s - Freestyler	FREESTYLER
Eminem - Mockingbird	MOCKEMI
Laima Vaikule - Vernisaz	LAIMAVE
Schnappi - Schnappi das kleine Krokodil	SHNAP
Robbie Wiliams - Feel	FEEL
Žas - Po stikliuką	POSTIK
2Pac - Ghetto Gospel	PACGHET
M. Mikutavičius - 3 Milijonai	TRYSM
Britney Spears - Everytime	EVTIBR
50 Cent feat. Olivia - Candy Shop	CANDY50
Ž. Žvagulis su Geltona - Ir nieko daugiau	ZVAGIRN
Europe - Final Countdown	COUNT
Rammstein - Amerika	AMERIKA
50 Cent - Just A Lil Bit	JUSTALIL
Black Eyed Peas - Don't Phunk With...	PHUNKWI
Iš serialo Brigada	BRIGADA
Ruslana Lyzhichko - Wild Dances	WILDAN
Kill Bill, Vol 1 - Bang Bang	BANGBA
ATB - Let U Go	LETUGO
Snap - Rhythm Is A Dancer	RHYTHMD
Black Eyed Peas - Lets Get It Started	ITSTART
Depeche Mode - Enjoy the silence	ENJOYSI
Funky - Mne ne nravitsa dodz	FUNKMNE
Mortal Kombat	MORTAL
The Rasmus - In the shadow	RMS
The Beatles - Yesterday	YESTERDAY
Jay Z and Linkin Park - Numb/Encore	NENCORE
Vestuvinis maršas	VESTMAR
O-Zone - Despre Tine	DESPRE
Cisco Kid - Snapis – mažas krokodilas	SNAPKROK
50 Cent - Hate It Or Love It	HATEIT
Gunther ft Samantha Fox - Touch Me	TOUCMEG
Chemical Brothers - Galvanize	GALVANI
Scooter - Ramp	RAMP
Linas ir Simona - Albino laiškas	LINASALB
Eminem ft. Dido - Stan	STAN
Green Day - Boulevard of Broken Dreams	BOULEVA
Eminem - Cleaning Out My Closet	CLOSET
Evanescence vs Paul McCoy - Bring Me to Life	BRINGME
Nu pogodi	NUPOGODI
50 Cent - P.I.M.P.	PIMP
Gwen Stefani - Hollaback Girl	HOLLABA
Ruki Vverh - Natasha	NATASHA
Eric Prydz - Call On Me	CALLONME
Valerija - Malenkij samolet	MSAMOLET
Backstreet Boys - Incomplete	INCOMPL
Iraklij Pirchalava - London-Parizh	LONDPAR
Rolling Stones - Satisfaction	SATISF
Moby - Lift Me Up	LIFTME
Linkin Park - Somewhere I Belong	SOMEWHE
Linas ir Simona su T. Beard - I love you	LINASLOV
Britney Spears - Toxic	TOXIC
Akon - Lonely	LONE
Geltona - Apie meilę	GELTAPIE
Marilyn Manson - Mobscene	MOBSCEN
Panjabi Mc - Jogi	JOGI
50 Cent - In Da Club	INDACLU
Coldplay - Clocks	CLOCKS
Infernal - From Paris to Berlin	PARTOBE
Gorillaz - Feel Good Inc	FELLGOO
ATB - Ecstasy	ATBECTA
Him - The Funeral Of Hearts	THEFUNE
Scooter - Jigga Jigga!	JIGGA
Shrek2 - Allstar	SHREK7
Eminem - Just Lose It	JUSLOSI
Leonid Augutin - Zimnjaja vishnja	VISNA
Prodigy - Out Of Space	OUTOFS
Zdob Si Zdub - Boonika bate doba	ZDOBSI
Delfinai - Natos	DELFNAT
Usher ft Lil Jon and Ludacris - Yeah	YEAHUSH
Nirvana - You Know You´re Right	YRIGHT
Coldplay - Speed of Sound	COLDSOU
Vanilla Ninja - Cool Vibes	CVIBES
Žas - Mes laimėsim	LAIMESIM
Lenny Kravitz - American Woman	AMWOM
Scooter - Maria (I Like It Loud)	MARIAL
MC Vspishkin i X-mode - Animals	VSPANIM
Atlanta - Tu mano klaida	ATLANTU
South Park - Uncle Fucka	UNCLEFU
Boney M - Daddy Cool	DADDYC
Zuky - Jogurty	ZUKJOG
Shrek2 - Holding Out For A Hero	SHREK2
Rammstein - Mein Teil	MEINTEIL
Eminem - Sing for the moment	SINGFOR
Gwen Stefani - Rich Girl	RICHGI

spalvoti paveikslukai

1. Rašyk žinutę: **PC WALL COND** 2. Siųsti numeriu: **1352** 2 Lt.
Nusiųsti draugui: **PC WALL COND 370699XXXXX** WAP



Java žaidimai

WAP 10 Lt.

1. Rašyk žinutę: **PC JAVA WORMS**
Šią žinutę išsiųsk du kartus 2. Siųsti numeriu: **1350**
Nusiųsti draugui: **PC JAVA WORMS 370699XXXXX**
Šią žinutę išsiųsk du kartus

N1 Nokia: 3100, 3200, 3220, 3300, 3510i, 3650, 3660, 5100, 5140, 6100, 6220, 6230, 6260, 6600, 6630, 6800, 6820, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7260, 7610, 7650, N-Gage.
N2 Nokia: 2650, 6020, 6670.
N3 Nokia: 6200, 6610, 6610i.
M1 Motorola: C650, V180, V220.
M2 Motorola: V300, V525, V600.
M3 Motorola: V500.
SG1 Sagem: myX5-2, myX7.
SH1 Sharp: TQ-GX10, TQ-GX15, TQ-GX20, TQ-GX30.
SN1 Siemens: CX65, M65, S65.
SN2 Siemens: S55.
SN3 Siemens: C60, M55, MC60, SL55.
SE1 Sony Ericsson: K500i, K700, T610, T630, Z600.
SE2 Sony Ericsson: V800.
SE3 Sony Ericsson: S700i, Z1010.
SM1 Samsung: E700, E710.
SM2 Samsung: Z107.
SM3 Samsung: E330.



kodas: **JAVA CTHEORY**

N1, N2. M1, M2, M3. SE1, SE2, SE3. SN1. SH1. SM3.



kodas: **JAVA BBD** — N1, N3. M1, M2, M3. SN1, SN2, SN3. SE1, SE3.

kodas: **JAVA SPINFUN** — N1, N3. M2, M3. SN1, SN2. SG1. SE1, SE3. SM1.

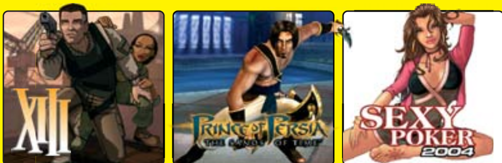
kodas: **JAVA CAUTO** — N1, N2. M2. SN1. SG1. SH1. SE1, SE2, SE3. SM1, SM2, SM3.



kodas: **JAVA RAYMAN3** — N1, N2, N3. M1, M2, M3. SH1. SG1. SE1, SE2. SM2.

kodas: **JAVA TETRIS** — N1, N2, N3. M1, M2, M3. SM1, SM2. SH1.SN1, SN2. SE1, SE2.

kodas: **JAVA WORMS** — N1, N3. SE2, SE3.



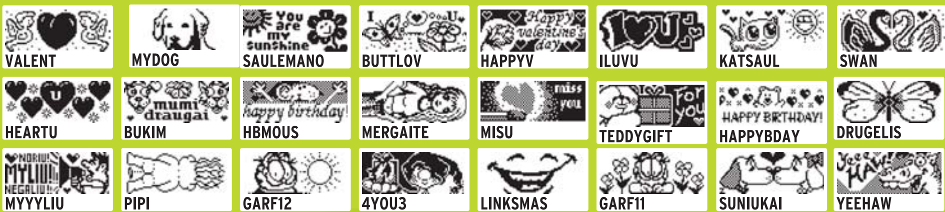
kodas: **JAVA XIII** — N1, N3. M1, M2. SH1. SN1, SN2, SN3. SG1. SE1, SE2. SM1, SM2, SM3.

kodas: **JAVA POPSOT** — N1, N2, N3. M1, M2, M3. SM1, SM3. SN1.

kodas: **JAVA SEXY** — N1, N3. M1, M2, M3. SH1. SG1. SN2. SE2. SM2, SM3.

sms atvirukai

1. Rašyk žinutę: **PC P ATEIK** 2. Siųsti numeriu: **1352** 2 Lt.
Nusiųsti draugui: **PC P ATEIK 370699XXXXX**



Actekų horoskopas



Kas Tu: Vėjas, Uola, Driežas o gal laukinis Elnias? Senovės Actekų išmintis suteiks tau naujų žinių ir išminties! Atspėk, ar tau užteks drąsos atverti ateities skraistę?

1. Rašyk žinutę: **PC ACTEKAI savo gimimo dieną, mėnesį ir metus** Pvz: **PC ACTEKAI 23.12.1985**
2. Siųsti numeriu: **1352** 2 Lt.

Meilės testas



Ar esi tikras, kad jūs tinkate vienas kitam... Kas būtų idealiausias draugas Tau? Meilės testas padės tau įsitikinti, kad tu pasirinkai teisingai!

1. Rašyk žinutę: **PC LOVE tavo vardas ir draugo vardas**
Pvz: **PC LOVE Adomas Ugne**
2. Siųsti numeriu: **1352** 2 Lt.

Surask savo telefono modelį

Spalvoti paveikslukai tinka: Nokia: visiems naujiems modeliams. Motorola: C650, V180, V220, V300, V500, V525, V550, V600. Samsung: C100, C100, E700, E710, P400, P510, E800, E810, X450, X100, Z100, SGH-Z107. Siemens: C60, C62, C62, M55, MC60, S55, SL55, ST55, St55 (Version 2), St60, SX1. Sony Ericsson: K500i, K700, P800, P900, P910, T230, T300, T310, T610, T630, T68, Z1010, Z200, Z600. **Polifoninės melodijos tinka:** Nokia: visiems naujiems telefonams. Samsung: D500, E700, E710, P400, P510, S300M, SGH-E330, E800, E810, X450, X460, T100, V200, X100. Siemens: A60, C55, C60, C62, CF62, CV65, CX65, CX70, M55, M65, MC60, S55, S65, SK65, SL55, SL65, ST60, Sx1. Sony Ericsson: K500i, K700, P800, P900, P910, S700i, T230, T290i, T300, T310, T610, T630, V800, Z1010, Z200. **Mono melodijos tinka:** Nokia: visiems naujiems telefonams. Samsung: C100. Sony Ericsson: T100, T230, T300, T310, T610, Z200, Z600.
Nespalvoti atvirukai tinka: Nokia: visiems naujiems modeliams. Sony Ericsson: T300, T310, T610, T630, Z200, Z600. Motorola: V525.

Pagalbos telefonas: 8 656 56000

ATLEIDIMAI „TAKE–TWO“ KOMPANIJOJE

Leidėjo „Take–Two“ nesėkmių juosta tęsiasi. Neseniai sužinojome, kad kompanijai priklausančioje Vankuverio miesto studijoje, kuri darbuojasi prie žaidimo „Bully“, įvyko darbuotojų atleidimas iš darbo. Akcija nebuvo masinė — iš darbo atleisti vos keturi žmonės. Tačiau manoma, kad tai tik pradžia, ir greitai bedarbių armiją papildys kiti darbuotojai — taip priverčia galvoti vienas keistas sutapimas: kompanijoje dirba vienas valdininkas, Jeronimo Barrera, po kurio paskyrimo į eilinę vidinę studiją iš pastarosios atleidžiami darbuotojai. Pavyzdžiui, kuomet jis perėjo į „Rockstar New York“, iš ten buvo atleista 20 žmonių. Prieš kurį laiką jis buvo pervestas į Vankuverį — ir štai, prašom, dar keturi liko be darbo.



LIVINGSTONE GAVO APDOVANOJIMĄ

Vienas „Eidos“ kompanijos įkūrėjų, rašytojas ir „Dungeons&Dragons“ autorius Ian Livingstone, beveik prieš du metus svečiavęsis ir Lietuvoje, gavo „Order of the British Empire“ apdovanojimą už nuopelnus vystant kompiuterinių žaidimų industriją. Vertingas simbolis, be abejo, to nusipelniusiam kūrėjui bus įteiktas artimiausiu metu.



„RAG DOLL KUNG FU“ AUTORIUS PALIEKA „LIONHEAD“

Po sėkmingo žaidimo „Rag Doll Kung Fu“ išleidimo per skaitmeninio platinimo sistemą „Steam“ šio nedidelio originalaus projekto autorius Mark Healy nutarė apleisti savo pagrindinę darbovietę „Lionhead“ ir tęsti savo eksperimentus, kuriant kompiuterinius žaidimus jau ne laisvalaikiu, o nuolat. Kartu su dviem kitais entuziastais, padėjusiais jam kurti „Kung Fu“, Markas atidaro nepriklausomą studiją, kurios pavadinimas kol kas neskelbiamas. Mark Healy pradėjo dirbti su Piteriu Molinje dar „Bullfrog“ kompanijoje, o jau paskui perėjo į „Lionhead“. Per tuos metus jis dalyvavo daugelio žinomų projektų kūrime, tarp kurių „Magic Carpet“, „Syndicate Wars“, „Dungeon Keeper“, „Black & White“ ir „Fable“. Dabar jis nutarė iškeisti didelę kompanija, veikiančią plačiai auditorijai, į smulkią nepriklausomą firmą, mažiau priklausomą nuo rinkos reikalavimų.





KADRINIAI PAKEITIMAI „MICROSOFT'E“

Kompanijoje „Microsoft“ įvyko stambūs kadriniai pakeitimai: neseniai suformuotas skyrius „Entertainment and Devices“ buvo išskaidytas į keturis padalinius, kuriems vadovaus žinomos industrijoje asmenybės, kurios nemažai prisidėjo prie „Xbox“ konsolių kūrimo. Taip, J Allard vadovaus grupei keistoku pavadinimu „Experiences and Design for Gaming and Entertainment“. Peter Moore bus skyriaus „Interactive Entertainment Business“ vadovas, kurio pareiga yra ginti „Microsoft“ interesus žaidimų ir „geležies“ srityse (tai liečia ir PC, ir „Xbox“). Peter Knook gaus mobilių ir įtaisytų sistemų skyrių, o Tom Gibbons — „Consumer Productivity Experiences“ skyrių. Bendrą visų keturių skyrių darbo priežiūrą ir vadovavimą atliks „Xbox tėvas“ Robbie Bach, kuriam naujas postas reikš žymų paaukštinimą. Nuo šiol jis apspręs kompanijos politiką ne tik žaidimų srityje, bet ir kitose šiuolaikinių skaitmeninių technologijų kryptyse.

PAAIŠKĖJO GERIAUSI „HEROJAI–TAPYTOJAI“

Kompanija „Nival Interactive“ apibendrino geriausio požingsninės strategijos „Heroes of Might and Magic V“ plakato autoriaus konkurso rezultatus. Konkursas, apie kurį mūsų žurnalas rašė prieš kelis mėnesius, vadinosi „Herojus–tapytojas“, čia buvo priimami darbai, sukurti oficialioje žaidimo svetainėje patalpintos medžiagos pagrindu, kurių stilius atitinka penktosios garsios frančizės dalies dvasią. Prizinis fondas sudarė daugiau kaip 5000 JAV dolerių. Konkurso dalyviai atsiuntė apie 400 darbų, kurie atidžiai buvo ištirti kompanijos ekspertų taryboje — ją sudarė „Nival“ tapytojai ir dizaineriai, kurie darbuojasi prie šio projekto. Taigi, konkurso nugalėtojai:
1 apdovanojimas, $2000 – „Leo Hao“ (žr. paveiksliuką);
2 apdovanojimas, $1500 – Romanas Guniavas („Guro“);
3 apdovanojimas, $1000 – „Void“.
Žiūrovų simpatijų prizą, nešiojamą PSP konsolę, gavo Vladimiras Gulevskis („GRAFuS“).
Dar dešimties darbų autoriams atiteko paguodos prizais, kurių vertė — 100 dolerių. Susipažinti su nugalėtojų ir kitų konkurso dalyvių darbais galima specialiame oficialios žaidimo svetainės www.nival.com/homm5 skyrelyje.



„MIDWAY“ UŽDARO IŠ KARTO DVI STUDIJAS

Kompanija „Midway“ patvirtino, kad uždaro savo Australijos Adelaidės mieste esančią studiją. Bus atleista apie 100 žmonių. Priminsiu, kad ankščiau ši studija buvo žinoma „Ratbag“ pavadinimu ir buvo įsigyta leidėjo praėjusių metų rugpjūtį už 5.7 mln. dolerių. Apie uždarymą sukrėstiems darbuotojams „Midway“ viceprezidentas pranešė asmeniškai, dėl to specialiai atskridęs į tolimą žemyną. Galbūt tuo jis tikėjosi bent kiek pakelti darbuotojų, likusių be darbo prieš pačias šventes, nuotaikas?
Tačiau „Ratbag“ uždarymu reikalai nesibaigė. Sužinojome, kad „Midway“ visiems laikams uždaro savo San Diego mieste esančios studijos duris, kuri ką tik baigė darbą prie „hack'n'slash“ žaidimo „Gauntlet: Seven Sorrows“. Tiesa, šiuo atveju darbuotojai gavo atitinkamus įspėjimus dar prieš du mėnesius ir tikriausiai spėjo apgalvoti savo tolimesnius planus. Kai kurie iš jų sutiko persikelti į kitus miestus ir užimti įvairias pozicijas kituose kompanijos padaliniuose.



WCG 2005

Kompiuterinių žaidimų pasaulio čempionatas Singapūre

Taip, mes ten buvome. Taip, mes viską matėme patys. Prašom pakelti rankas tuos, kurie nėra bent kartą žaidę kompiuterinių žaidimų ir nenujaučia, kiek daug malonumo gali suteikti kelios minutės, praleistos virtualiuose pasauliuose. Manau, kad pakeltų rankų būtų mažoka...

Tačiau apie viską papasakosime iš pradžių. Į Singapūrą suskrido apie 700 geriausių pasaulyje kompiuterinių žaidimų mėgėjų (liaudies dažnai „geimeriais“ vadinamų) iš 67 pasaulio šalių. Prizinis šio finalinio turnyro fondas — 435 000 JAV dolerių, todėl nenuostabu, jog savo laimę nutarė išbandyti ir keli Lietuvos žaidėjai.

Amžiaus grupės įvairios — vyriausiam žaidėjui šiais metais sukako 39–eri, o jauniausiam — vos treji! Mes iš šio „vyruko“, vardu Aminas Golnamas, imti interviu nesiryžome, bet šio to paklausinėjome saviškių. Įdomus faktas: finaliniame čempionato etape dalyvavo tik viena mergina, kurios tėvynė — Austrija. Štai tada ir pamanėme, ar mūsų lietuvaitės per prastos tokioms varžyboms? Ne, tikrai ne — kitais metais šią klaidą ištaisysime. Beje, ši mergina iš Austrijos jau gavo „pirmosios kompiuterinių žaidimų čempionato“ dalyvės statusą, todėl mes tikimės, jog lietuvaitėms pavyks tapti pirmosiomis, nugalėjusiomis visus varžovus. Bet apie tai ateityje...





Interviu su geriausiai pasirodžiusiu Lietuvos atstovu Gediminu Rimkum

Stuff: Visų pirma kaip vertinate savo rezultatus ir kokie jie yra?
Gediminas: Savo rezultatais labai nesidžiaugiu, tikėjausi kažko daugiau , šiaip ar taip pralošiau prieš pirmosios vietos laimėtoją. Finalinė pozicija 8, 16 vietos.

Stuff: Ar būtinas technologinis aprūpinimas ruošiantis tokioms varžyboms?
Gediminas: Taip, būtinas. Taip pat reikia ir tinkamų sąlygų ruošiantis — kalbu apie tokius paprastus dalykus kaip nemokamos valandos kompiuterių salonuose, nes tai yra vienintelė išeitis, jeigu namuose neturi gero kompiuterio ar tinkamo interneto ryšio.

Stuff: Gal galite apibūdinti prietaisus, kurie buvo naudojami Singapūro čempionate?
Gediminas: Prietaisai labai elementarūs — pelės, klaviatūros, ausinės ir „padai“.

Stuff: Kas paliko didžiausią įspūdį?
Gediminas: Vieną iš didžiausių įspūdžių paliko „naktinis safari“. Taip pat patiko
Vietos augalija, pastatai ir tai, jog susirinko įvairių tautybių žmonės.

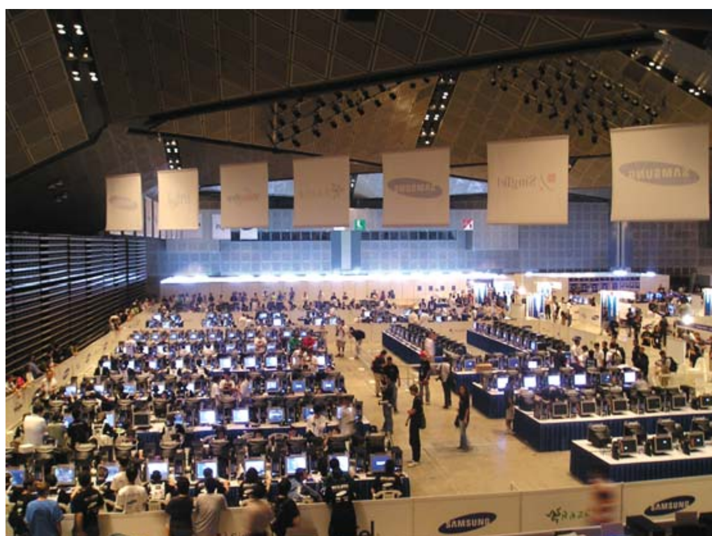
Stuff: Ar ruošiatės revanšui?
Gediminas: Kol kas dar nesiruošiu, bet revanšas tikrai įvyks jau kitame WCG turnyre...

Finalinį etapą pradėjo didžiulės vaizdo instaliacijos, todėl niekam nekilo abejonių, jog tai pats rimčiausias įvykis kompiuterinių žaidimų pasaulyje. Naudojamės proga ir dėkojame Samsung Electronics kompanijai, kurios dėka čempionate dalyvavo ir 11 dalyvių iš Baltijos valstybių, t. y. Lietuvos, Latvijos ir Estijos.

Šiais metais finaliniame etape buvo galima pamatyti 6 žaidimus: „Warcraft“, „StarCraft“, „Warhammer: 40 000: Dawn of War“, „Counter Strike: Source“, „FIFA“ ir „Need for Speed“. Mes, žinoma, minime tik tuos, kurie skirti AK, nes būtent čia ir buvo pasiekti geriausi „lietuviški“ rezultatai. Gediminas Rimkus žaidė „Warcraft“ ir užėmė paskutinę 9–16 vietą — turbūt reikėtų sakyti 9–tą, tiesa? Šis lietuvis savo grupėje nugalėjo visus konkurentus ir pateko į kitą turą. Nugalėjęs dalyvį iš Ispanijos, Gediminas turėjo pasitraukti ir galutinėje turnyro lentelėje užėmė jau minėtą vietą. Pasižymėjo ir keli mūsų „broliai“ — aukščiausią rezultatą tarp visų Baltijos šalių dalyvių pasiekė dalyvis iš Latvijos, todėl lietuvaičiams linkime pasitempti ir kitais metais savo kaimynams nenusileisti.

Rezultatai

Prizines vietas visuose žaidimuose užėmė dalyviai iš Korėjos, Brazilijos, Vokietijos, Kinijos, JAV ir Japonijos. O tuo metu, kai vieni šventė pergalę ir mėgavosi nugalėtojų laurais, Stuff komanda šmirinėjo po Singapūrą. Ar žinai, kiek įvairiausių blizgančių ir įmantrių prietaisų galima pamatyti tame Singapūre? Ogi labai daug — apie kai kuriuos iš jų parašysime kituose Stuff numeriuose.



Yu-Gi-Oh!

Naujausias animacininis serialas

Yu-Gi-Oh

kiekviena, darbo diena, 14:45 per




2005-ųjų
GERIAUSI

METŲ ŽAIDIMAS

Geriausiųjų 2005–ųjų žaidimų paradą pradedame, be abejo, nuo paties svarbiausio ir didžiausio apdovanojimo — „Metų žaidimo“. Šioje kategorijoje nusprendėme išsiplėsti ir paminėti dvigubai daugiau žaidimų, nei prie kitų nominacijų. Praėjusieji metai buvo išties turtingi tiek kokybiškais ir lauktais tęsiniais, tiek keliais labai įdomiais naujais žaidimais, populiarinančiais ne tik naujas idėjas, bet ir naujus žanrus.



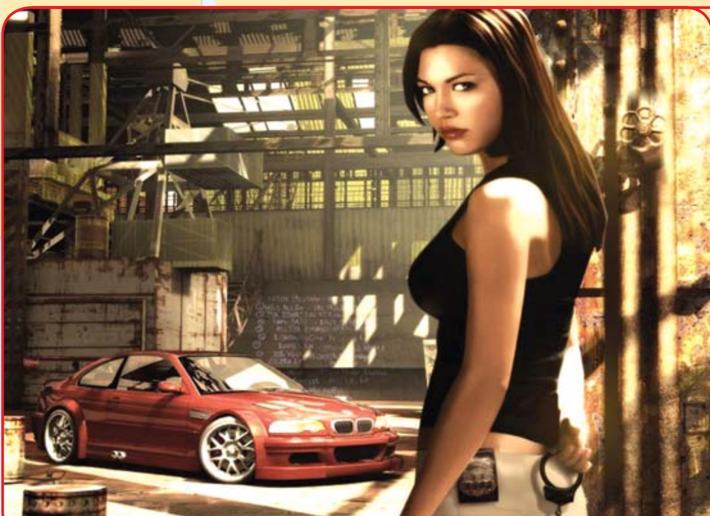
6. CIVILIZATION IV

Labai ilgai ir nekantriai lauktas tęsinys. Visos baimės dėl strategijos perkėlimo į trimatę erdvę nepasitvirtino, o visi net ir optimistiškiausi spėliojimai tapo realybe. Nors šioje kategorijoje žaidimas ir nepralenkė kitų žanrų, jam suteiktas geriausiojo vardas savo kategorijoje.

5. PRINCE OF PERSIA: THE TWO THRONES

Jau trečioji atgimusio Persijos Princo serija, šįkart turinti kur kas mažiau pasakiškos romantikos ir daugiau tamsesnės nuožmios tikrovės. Išsamiai apie naujus sudvejinto Princo nuotykius jau čia pat, „Mėnesio žaidimo“ rubrikoje pasakoja Kyo.

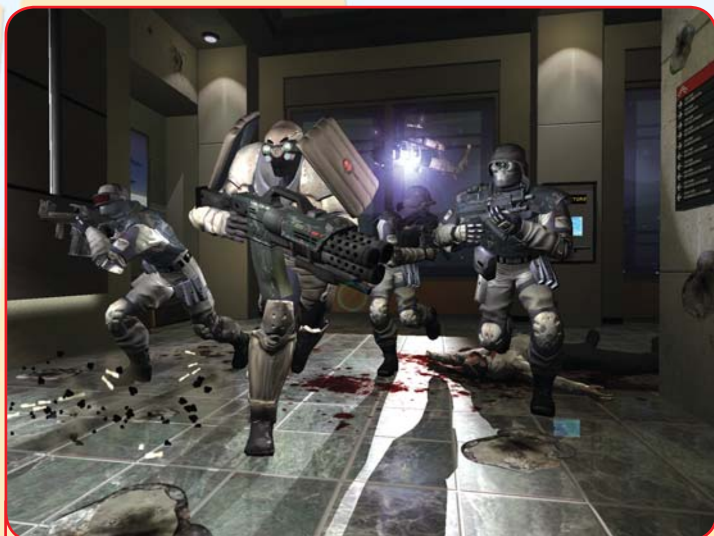




4. NEED FOR SPEED: MOST WANTED

Nors šioje kategorijoje naujausios, jau devintosios EA „Need For Speed“ lenktynės ir kiek nusileidžia aukščiau esantiems darbams, šis žaidimas tvirtai stovi pirmoje vietoje net dvejose kitose kategorijose, kurių viena labai svarbi ir daug ką pasako. NFS serijos sėkmė jau tapo sena gera tradicija, ir, tikėkimės, jie neužmigs ant laurų ir toliau sugalvos kuo mus nustebinti.

2005–ŲJŲ GERIAUSI



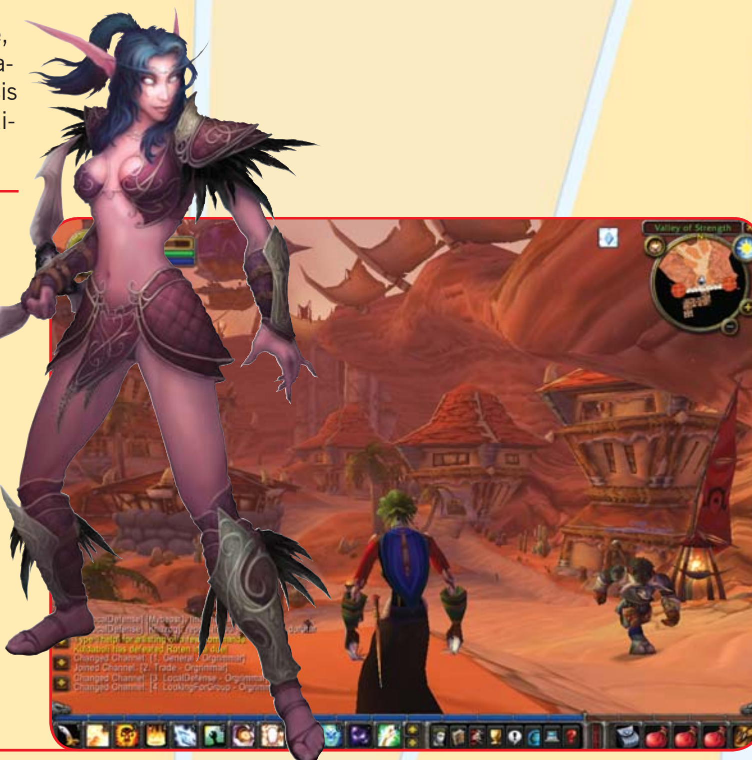
„PCKLUBO“ AUTORIŲ BALSAI:

Tikimės, jums bus įdomu sužinoti, koks 2005–ųjų žaidimas buvo geriausias kiekvienam autoriui. Kaip matote, problemų su Internetu neturime, kaip sakant, darbas įpareigoja :).

NPC – „World of Warcraft“
raw – F.E.A.R.
nixie – „World of Warcraft“
Amžinas – „World of Warcraft“
Matrix – „Grand Theft Auto: San Andreas“
rezidentas – F.E.A.R.
Inkvizitor – „World of Warcraft“
Kyo – „Prince of Persia: The Two Thrones“
Blacknemo – „World of Warcraft“
Slaktereika – „Fahrenheit“
z–e–b–r–a – „Fahrenheit“
Diesel – „World of Warcraft“

3. F.E.A.R.

Taip, šis žaidimas to vertas. Per daug čia nesiplėsime ir negirsime, nes apie jį turėsite progos pasiskaityti dar dviejose kategorijose. Pasakysime tik tiek, kad tokio naujo vėjo FPS žanrui tikrai reikėjo ir šis siaubo elementų ir tiesiog nepakartojamų susišaudymų kupinas žaidimas tokio tikrai atneša.



2. WORLD OF WARCRAFT

Be abejonės didingiausias praėjusių metų žaidimas, kuris dar 2004–aisiais pasirodęs už Atlanto, visuotinai buvo pripažintas geriausiu tų metų žaidimu. Tačiau Lietuvoje kol kas dar ne visi gali džiaugtis nuolatinėmis Interneto linijomis, tad ir bendras žaidimo populiarumas bei įvertinimas nusileidžia prieš kitą labai stiprų darbą, jau prieinamą absoliučiai visiems ir atitinkamai mėgiamą bei vertinamą.



1. GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS

Na, nieko čia nepakomentuosi. Ko gero nedaugeliui bus siurprizas, kad šis žaidimas išrinktas geriausiuoju. Praktiškai nuo pat pasirodymo įšokęs į topus jis jų nepalieka, o klausimai tiek apie patį žaidimą, tiek apie galimą jo ateitį, patys nuolat matote, vis plaukia ir plaukia į redakciją. „Rockstar“ išties moka išnaudoti savo populiarią seriją ir kaskart ją taip „išsukti“, kad nustebintų ir sužavėtų absoliučią daugumą žaidimų mėgėjų. Nuoširdūs sveikinimai ir pagarba už tokį didelį darbą! Laukiame nesulaukiame bent kažkokių užuominų apie ateitį ;).

METŲ VEIKSMAS

Vienas skaitlingiausių žanrų, kuriame buvo daug norinčių dalyvauti, tačiau vienas aiškus lyderis. Tiesa, veiksmo žaidimai yra labai platūs ir jų negalima sutalpinti į vieną nominaciją. Labiau nuotykinius ir „lengvesnius" žaidimus nusprendėme perkelti į „Nuotykių" nominaciją, na, o čia palikti tik rimtesnius grynesnio veiksmo žaidimus.



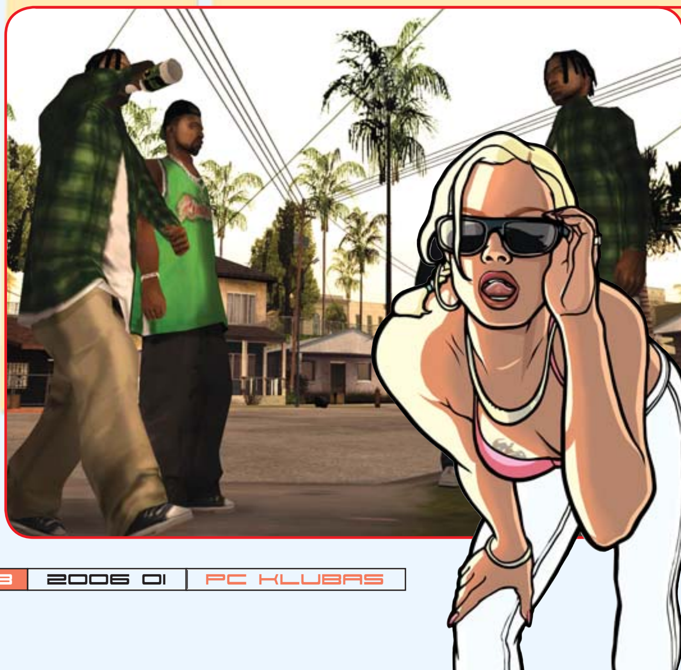
3. KING KONG

„Peter Jackson's King Kong: Official Game of the Movie" — štai toks pilnas didžiosios beždžionės debiuto kompiuterinių žaidimų pasaulyje pavadinimas (buvo pasirodę keli GBA žaidimukai, bet jų negalima vertinti rimtai). Jau įpratome prie filmų adaptacijų žaidimuose ir dažniausiai į juos tiesiog numojame ranka, tačiau šį kartą to negalima padaryti, nes šį žaidimą kūrė po paskutiniojo savo šedevro ilgai tylėjęs Michel Ancel. Be abejo, „King Kongo" negalima lyginti su prancūzo šedevrais — „Rayman" serija ir, žinoma, nuostabiuoju „Beyond Good and Evil", tačiau „King Kong" žaidimas sugeba teisingai „pagauti" ambicingą „Žiedų valdovo" režisieriaus filmo dvasią ir į ją įsukti žaidėją. „King Kong" žaidimo recenzijos ieškokite jau kitame numeryje.

2. TOTAL OVERDOSE

Netikėtas ir nelauktas sunkius laikus išgyvenančios „Eidos" bandymas pagauti auksinę „patys žinote kieno" sėkmę. Kartu tai, ko gero, pati laisviausia ir tolimiausia nustatytos formulės interpretacija, į žanrą įmaišanti aštrių meksikietiškų prieskonių. Žaidimą aiškiai įtakojo Rodriguez'o „El Mariachi" ir panašios stilistikos filmų serijos. Daug šaudymo, daug sprogimų, laiko sulėtinimų ir kitų specialiųjų efektų. Na, ir žinoma, garsieji smagieji „Loco" judesiukai, be kurių žaidimą būtų ne tik nelinksma, bet ir praktiškai neįmanoma žaisti. *„Total Overdose" — tai lengvas, neįpareigojantis ir efektų prikimštas žaidimas. Šaudymas čia nevirsta darbu, tai — malonumas. Atlik tai stilingai :). (raw, PCK 05/10, 8,7)*





1. GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS

Negi galėjo būti kitaip? Pasižiūrėjus į detalius games.lt apklausos rezultatus, aiškiai matoma tiesiog milžiniško dydžio persvara prieš kitus kandidatus. Na, o ir mūsų „PC Klubo" skaitytojų tope šis žaidimas ramiausiai sėdi pirmoje vietoje. Ką čia ir bepridursi — „Rockstar'ai" ir vėl „tai padarė". Kad ir kokie arogantiški ar „pasikėlę" šunsnukiai jie būtų (kaip juos vadina dauguma žaidimo priešininkų), reikia sutikti, kad jie žino, ko nori žaidėjai. Tiesiog neįmanoma atspėti, ką, užsirakinę po devyniais jokio garselio ir jokios informacijos nepraleidžiančiais seifais, jie dar paruoš šioje serijoje. *Žaidimo transformaciją galime laikyti vykusia. Šios vasaros ir visų metų „Action" žanro perliukas ir ko gero čempionas. Hm... Kūrėjai tą žinojo... Tiesiog užmeskite akį į skelbimų lentas Los Santos ir sužinosit, ką „Rockstar" galvoja apie „True Crime" :-). (NPC, PCK 05/06, 9,8)*

METŲ ŠAUDYKLĖ

Ko jau ko, o FPS žaidimų praėjusiais metais netrūko. Žinoma, gal praėjusiųjų metų ir negalima lyginti su 2004–aisiais, kai sulaukėme pačių stambiausių ir geriausių žanro atstovų, tačiau pasidžiaugti išties galima: keli labai kokybiški tęsiniai ir vienas visiškai naujas, bet tiesiog stulbinantis žaidimas.

3. QUAKE IV

Vienai kompanijai praktiškai tuo pačiu metu kurti du naujos kartos variklius yra neįmanoma, netgi jei kalbame apie „id Software“. Kad ir kaip būtų, šiek tiek liūdnoka, kad niekuomet neišvysime žaidimų, sukurtų ant „Quake IV“ variklio. Tamsusis klaustrofobinis „Doom 3“ variklis sukėlė daug prieštaringų vertinimų, tačiau aišku, kad savo, nors ir siauroką, darbą jis moka atlikti labai gerai ir įtikinamai, todėl „Quake“ sugrįžimui jis puikiai tiko. Žaidimas nesigavo super įspūdingas ar pralaužiantis naujus ledus industrijoje, tiesiog turime pakankamai teisingai „sukaltą“ puikios serijos tęsinį, kuris tikrai neleis jai nugrimzti į praeitį. *Nežinau, ar čia tik man taip, bet būtent tokį antrosios dalies „Quake“ tęsinį ir įsivaizdavau. Kabinėtis prie smulkmenų, be abejo, visuomet galima, tačiau bendra atmosfera tikrai teisinga ir įtikinanti, kad dalyvauji ateities kare su nežmogiška civilizacija. (rezidentas, PCK 05/11, 9,0)*





2. CALL OF DUTY 2

Nors garsiausioji karinių šaudyklių serija jau, rodos, paliko PC platformą ir iškeliavo gyventi į konsolių pasaulį (taip, kalbame apie MOH), labai pergyventi nėra ko, nes turime puikų tų pačių pirmųjų MOH serijų kūrėjų darbą „Call of Duty“. Ant visiškai naujo varikliuko susukta antroji dalis abejingo nepaliks nė vieno. Dar didesnis dramatizmas, puikus garsas ir įspūdingos, nors ir „skriptinės“ siužetinės sekos vis taip pat žavi ir dar kartą įrodo, kad Antrasis pasaulinis — neišsemiama tema. *Reikia pripažinti, kad tokio realaus karo pojūčio neturėjome jau pakankamai seniai. Visi ankstesni karo žaidimai leisdavo pajusti patį karą ir atrodė, kad realesnių žaidimų ir būti negali. CoD privertė sudalyvauti pačiame kare. CoD 2 padarė tai antrą kartą. (Frank, PCK 05/12, 9,7)*

1. F.E.A.R.

Galima drąsiai sakyti, kad būtent dėl šio žaidimo 2005–ieji įeis į FPS žanro istoriją. Tęsiniai, kad ir kokie jie būtų, lieka tęsiniais, tačiau prieš kūrėjus, pasiryžusius išleisti visiškai naują žaidimą šiais beprotiškos konkurencijos laikais, jau vien už tai reikia nulenkti galvas. „Monolith“ sugebėjo atsistoti ant kojų po sunkaus meto ir prisiminti savo buvusią, su pirmuoju NOLF pasiektą šlovę (tiesa, iš visiškai kito kampo). Tokios susišaudymų mechanikos, tobulai išnaudoto laiko sulėtinimo ir į visa tai įpintos paslapties bei siaubo elementų dar matyti neteko. Tai tikrai puiku, ir tikėkimės, šiomis idėjomis ateityje pasinaudos tiek patys „Monolith“, tiek kiti šaudyklių kūrėjai. *Vos pradėjus žaisti, gali pasirodyti, kad F.E.A.R. siužetas nustumtas į antrą planą, o pagrindinį vaidmenį vaidina baimė ir iki šiol mažai kur realizuota susišaudymų mechanika. Bet tai tik pirmas įspūdis — vėliau istorija perauga į milžinišką, iš įvairiausių elementų sulipdytą siužetą, kuris pribloškia, demoralizuoja, o svarbiausia, palieka įspūdį. (Kyo, PCK 05/11, 9,7)*



METŲ STRATEGIJA

Strategijų žanrui 2005–ieji buvo dvejopi. Viena vertus, galime džiaugtis išties ilgai lauktais ir puikiais tęsiniais, kita vertus nelabai smagu, jog išvydome praktiškai tik vieną naują kokybišką žaidimą. Išties, strategijos tampa labai brangiu žanru, kuriame per daug rizikuoti niekas nenori. Tačiau žvelgiant į šiuos metus, strategijų fanai turėtų būti optimistiškai nusiteikę... Bet apie tai kitame numeryje ;). O kol kas, praėjusiųjų metų trejetukas.



3. ACT OF WAR: DIRECT ACTION

Puikus naujos studijos debiutas nenaujame žanre. Be abejo, žaidimas daug kuo primena mylimiausią ir skaitlingiausią RTS seriją C&C, tačiau naujokai „Eugen Systems“ išties sugebėjo sukurti rimtą ir įtikinančią strategiją, kuri tikrai verta pakliūti į geriausių praėjusių metų žaidimų topą. *Kažkada karinei strategijai būtų užtekę laisvos fantazijos ir bendro karinių struktūrų sandaros bei veikimo įsivaizdavimo, o dabar tenka samdyti rimtą konsultantą. „Act Of War: Direct Action“ konsultavo specialistas, buvęs Pentagono darbuotojas ir techninių trilerių autorius Deilas Braunas (Dale Brown). Ir ne tik konsultavo, bet ir kūrė scenarijų.* Tai, be abejo, tik žaidimo privalumas. (raw, PCK 05/04, 8,9)

2. AGE OF EMPIRES III

Naujosios „Amžių“ dalies laukėme jau seniai. Taip seniai ir svajingai, kad pasirodžius jai, papasakojome apie visas tris. Trečioji dalis — puikus pavyzdys, kaip reikia laikytis savo tradicijų ir kartu žaidimą visiškai atnaujinti. „Ensemble Studios“, nors ir laikosi įsikandus tik šios vienos serijos, tačiau ją puikiai išmano ir tai dar kartą įrodė. Žaidimas sėkmingai išgyveno perkėlimą į trimatę erdvę ir pasipildė įvairiomis naujovėmis, kartu neprarasdamas savo unikalumo. *„Age of Empires“ fanams trečioji dalis yra labai rekomenduojama, kadangi, jos nepažaidę, galite jausti didelę tuštumą savo viduje. Žaidimas nėra idealus ar beprotiškai ypatingas; jis būtent toks, kokio reikia ramiam žiemos vakarui, norint puikiai praleisti laiką ir pavarginti smegenėles — kuklutis ir paprastas, bet toks jis man patinka labiau. (Blacknemo, PCK 05/11, 9,0)*





1. CIVILIZATION IV

Norint būti visiškai objektyviais, reikėtų išskirti kelis strategijų porūšius ir išdalinti apdovanojimus atskirai. Tačiau žaidimų nėra tiek daug, kad užpildytume visas nominacijas, taigi tenka imtis kompromiso. Pirmąją vietą ir geriausios praėjusių metų strategijos vardą „Civilization IV“ žaidimui atiduodame už jo svorį, apimtis ir kūrėjų darbą. Sidas Mejeris, nors ir sulaukęs garbaus amžiaus, lieka toks pats genialus, o gal ir dar genialesnis. Tiek daug galimybių ir įvairių vystymosi scenarijų bei kampų nesiūlo joks kitas žaidimas, o kur dar visiškai nauja, puošni grafika ir kitos gėrybės! *Tai ta pati ilgai laukta „civilizacija“, bet kartu tai ne trečiosios papildymas su geresne grafika ar keliais naujais „unit'ais“, o visiškai kitas ir gerai subalansuotas strateginis žaidimas. Šis Sid Meier kūrinys vėl paliks jus besėdintį prie kompiuterio per naktį, kol galų gale jus kas nors jėga nutemps nuo kompiuterio, kažką nerišliai murmantį apie „prakeitus japonų dramblius“, ir, be abejo, „dar vieną ėjimą“. (Slaktereika, PCK 05/12, 9)*

METŲ RPG

Štai, kalbėdami apie šią apdovanojimų kategoriją, galime išties pasidžiaugti praėjusiais metais. Palyginus su 2004–aisiais, kada praktiškai visus išleistus vaidmenų žaidimus ir teko nominuoti apdovanojimams, dabar turime daugiau iš ko rinktis, juolab, kad darbai išties puikūs bei skirtingi. Net džiugu, kad paties galingiausio iš lauktų vaidmenų žaidimų išleidimas buvo nukeltas į šiuos metus, tad turėsime tikrai ką veikti, o kol kas prisiminkime geriausius.

3. FABLE: THE LOST CHAPTERS

Žaismingas ir žavus naujasis Pyterio Molinje darbelis, daugiau nei prieš metus pasirodęs „Xbox“ platformoje galiausiai atkeliavo ir pas PC žaidėjus. Žinoma, galima ginčytis, kiek gilus RPG standartų prasme šis žaidimas, tačiau bendra žaidimo atmosfera ir stilistika išties žavi. Visi įspūdžiai iš tamsiosios ir šviesiosios „Fable“ pusės jau čia pat, šio numerio recenzijų skyrelyje.



2. DUNGEON SIEGE II

Labai ilgai ir nekantriai lauktas tęsinys, turintis savitą vaidmenų sistemą. Tai, be jokios abejonės, stambiausias praėjusiųjų metų projektas. Tai puikus pavyzdys, kaip galima dedikuoti save vienai serijai ir sukurti puikų vaidmenų žaidimą. Kaip ir kalbėjo autorius, žodžiais sunku išreikšti žaidimo įspūdį ir didybę. *Iš tikrųjų, kalbant apie „Dungeon Siege II“, žodžiai įgauna minimalią prasmę. Tai yra toks žaidimas, kuriame pagrindinį vaidmenį atlieka įspūdis, atmosfera ir mechanika. Ką daugiau čia ir bepridursi, tiesiog vienas geriausių RPG žaidimų pc sistemai šiais metais.* (Kyo, PCK 05/10, 9,8)





1. STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC II – THE SITH LORDS

Skaičiusieji „PC Klubą“ nuo pat jo pirmųjų metų puikiai prisimins, kas tapo 2003–ųjų Metų žaidimu. Taip, RPG žaidimas nepaprastoje „Žvaigždžių karų“ visatoje atrodė kaip nepasiekiama utopija, tačiau „Bioware“ tai sukūrė ir praėjusių metų pradžioje pakartojo dar kartą. Žinoma, tęsinys nebegali taip apstulbinti ir nustebinti, kaip kad jo pirmtakas, tačiau tvirčiausias pozicijas RPG žanre jis tikrai išlaiko. *Aš buvau Sitų Lordas – visi lenkėsi mano kelyje, pasipriešinę krito...Ta galia buvo užvaldžiusi visas mintis ir jausmus...Tik ji viena skambėjo galvoje..“.Žiūrint iš šio taško – „LucasArt“ su „Obsidian“ padarė tai, ko mes visad tyliai tikėjomės...Galios. Ir mes jos gavom iki soties.* (nixie, PCK 05/03, 9,3)

METŲ MMORPG

Nors mes ir neskiriame labai daug dėmesio šiam žanrui, vis tik pastarieji metai buvo perdėm svarbūs šiam žanrui, kad jo neįtrauktume į geriausių žaidimų apdovanojimus. Žinoma, didžiausią postūmį padarė vienas žaidimas, tačiau dalis populiarumo ir garbės tikrai atitenka ir kitiems daugelio žaidėjų Online RPG kūriniams.

3. CITY OF VILLAINS

Tamsioji 2004–aisiais išleisto žaidimo „City of Heroes“ pusė. Išties originali idėja pritaikyti online RPG sistemai įvairiausius super herojus, na, o dabar ir super piktadarius.

2. GUILD WARS

Žaidimas su rizikinga ir ambicinga finansine užmačia — neužkrauti žaidėjams kasmėnesinio mokesčio. Tačiau žaidėjus žavi ir traukia ne tik ši savybė. Kūrėjai sugeneravo išties įdomų ir savitą vaidmenų pasaulį, kuriame savo vietą ras kiekvienas žaidėjas.

1. WORLD OF WARCRAFT

Ką čia ir pridursi. Visus įmanomus epitetus išsakėme prie „Metų žaidimo“ nominantų. Lieka tik pakartoti, kad „Blizzard“ yra genijai, kad ir ko jie imtųsi.



METŲ LENKTYNĖS

Be abejo, labiausiai nuspėjama nominacija. Viena vertus džiugu, kita vertus tikrai keista ir net gaila, kad jokie kiti kūrėjai nesugeba pagaminti lygiaverčių konkurentų visagalei NFS serijai. Visi bandymai kopijuoti nueina, švelniai tariant, šuniui ant uodegos, o originalių lenktynių koncepcijų plėtoti mažai kas imasi. Na, tikėkimės, kitais metais žanre išvysime kažką gaivaus.

3. MOTO GP3

Nors motosportas mūsų šalyje ir nėra toks mėgiamas, populiariausio pasaulyje čempionato „MotoGP“ kompiuterinis variantas sugeba perteikti tą adrenalino pojūtį ir žavesį, patiriamą pašėlusiu greičiu lekiant dviem ratais.

Kad ir kaip būtų gaila, kol kas nespėjome išsamiai papasakoti apie šias lenktynes (tikimės tai padaryti artimiausiuose numeriuose).





2. JUICED

Neypatingas, tačiau vienaip ar kitaip sveikintinas bandymas sukurti kažką panašaus į populiariausią seriją. Nors jo bendra kokybė nėra labai aukšta ir įspūdinga, keletas įdomių, niekur kitur nenaudotų naujovių, tokių kaip lenktynininkų komandos ar varžybų organizavimas, jį tikrai kilsteli aukštyn.

1. NEED FOR SPEED: MOST WANTED

Kaip ir buvo galima nesunkiai atspėti praėjusių metų pradžioje, kai tik buvo paskelbta naujoji NFS serija, ji tikrai tapo geriausiomis metų lenktynėmis. Ko gero, būtų užtekę ir paprasto „Underground“ serijos tęsinio su pora smulkesnių papildymų, na, o čia turime labai skirtingą žaidimą, išnaudojantį ir išplėtojantį dviejų skirtingų NFS serijų idėjas. Tiesa, atspėti, kad ir šiais metais NFS serija bus pirmoje vietoje jau sunkiau, mat kol kas dar nepaskelbtas joks serijos tęsinys. Tačiau tikėtina, kad toks tęsinys bus. *Pasakysiu, kad visų plačiai vartojamas teiginys, jog „Most Wanted = hot pursuit 2 + underground“ tikrai nėra toks tikslus, koks galėtų būti. Bet nėra ko stebėtis, maišant dvi vieną po kitos einančias serijos dalis niekada nesigaus kažkas naujo. Žinoma, nieko naujo sumaišyt kūrėjams ir nepavyko — paėmė miestą iš NFSU 2, gerokai pakeitė jį: vietoj nakties sukūrė dieną, „ištraukė“ pusę detalių, išmetė porą mašinų, tarp kurių buvo ir daugelio pamėgtasis Skyline, pridėjo naujų ir sugrąžino visų ilgai lauktus ir tiesiog „geidžiamus“ policininkus, o vietoj „Underground“ užrašė „Most Wanted“. (Kyo, PCK 05/12, 9,3)*



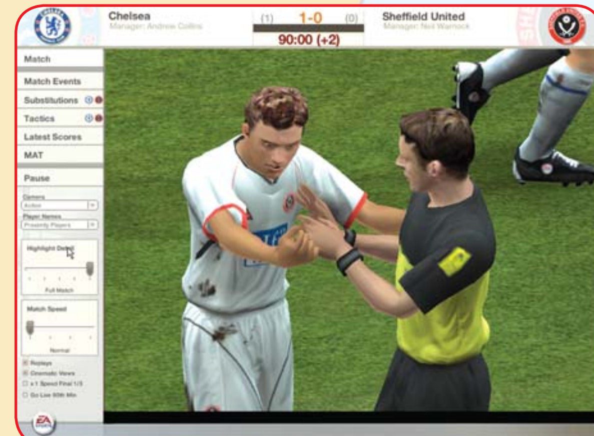
METŲ SPORTAS

Štai dėl šio žanro labiausiai verta pykti ant kūrėjų ir leidėjų (ko gero, ant pastarųjų daugiau — jie juk atsakingi už visus planavimus ir skaičiavimus). Toks įdomus ir įvairiapusis sporto žanras PC žaidėjams yra apribotas iki poros tradicinio sporto serijų, jau daugybę metų kasmet atnaujinančių savo turinį, kad atitiktų to paties realaus sporto vardus ir pavardes bei pridedantis šiek tiek naujovių. O kur visas ekstremalusis sportas, kurio populiarumas tiesiog milžiniškai didėja? Sunku suprasti, kodėl šių žaidimų neleidžia PC rinkai, negi mums nepatiktų gatvės krepšinis ir futbolas, riedlentės ir snieglentės? Na, tikėkimės, ši spraga anksčiau ar vėliau bus užpildyta. O kol kas reikia pagerbti tas pačias serijas...



3. FIFA MANAGER 06

Bent šiokia tokia naujienėlė. Sporto valdymo žaidimai ypatingai populiarūs Anglijoje, kur visi tiesiog kraustosi iš proto dėl šio sporto. Beje, ir likusioje Europoje jie gan neprastai vertinami. Iš pirmo žvilgsnio nepatrauklūs ir atstumiantys, turinčius kantrybės žaidėjus jie apdovanoja didele įvairove ir galimybėmis pasijusti kone visais įmanomais komandai vadovaujančio personalo žmonėmis.





2. NBA LIVE 06

Jau jaučiame piktus įsmeigtus žvilgsnius, tačiau su didžiosios daugumos nuomone išdrįsime nesutikti. Taip, „NBA Live 06" — puikus žaidimas, išlaikantis savo tradicijas ir kartu pateikiantis pakankamai ryškių naujovių. Gyvenant krepšinio šalyje, neįmanoma neįvertinti tokių darbų. *„NBA Live 06" padovanoja mums patrauklų žaidimą su ištaisytomis praėjusiųjų metų klaidomis. „Freestyle Superstars" judesiai šį žaidimą iškėlė net iki geriausiojo „NBA Live" serijos žaidimo sosto (man tai pasakyti tikrai nėra lengva, tačiau tai akivaizdu). Tiesa, kai kurie žaidimo elementai galėjo būti geresni, tačiau visada yra galimybė tobulėti. (Matrix, PCK 05/11, 9,0)*

1. FIFA 06

Taip, mes (na, bent jau dauguma iš mūsų) mylime futbolą ir tikime, kad ir Lietuvoje jis anksčiau ar vėliau pasieks tokį lygį ir sulauks tokio pripažinimo, kurio yra vertas. Na, o FIFA serija visuomet mus žavėjo, ir, sulaukus paskutiniosios dalies, šis jausmas tik dar labiau sustiprėjo. Nors iš pirmo žvilgsnio žaidimas atrodo tik šiek tiek patobulintas ir gražesnis, iš principo pasikeitusi žaidėjų animacija, įdiegtos kelios visai teisingos naujovės, valdymo režimas. Be to, daugelis sutiks, kad futbolą su PC patogiau žaisti nei krepšinį, jam labiau tinka klaviatūra :). *Turbūt ryškiausiai į akis krentanti „FIFA'06" naujovė — komandos „chemija" :). Originale „Chemistry", kurią derėtų versti kaip „panašumas" ar „susižaidimas", tai — savybė, charakterizuojanti komandą būtent kaip komandą, o ne individų komplektą. Visai nesunkiai vidutiniška komanda su gera „chemija" gali „pakrauti malkų" jūsų suburtai super žvaigždžių ekipai. Tokių pavyzdžių matome ir realiame futbole. (raw, PCK 05/11, 9,0)*



METŲ NUOTYKIAI

Kad ir kaip būtų keista bei malonu, nuotykių žanras nemirė! Žinoma, nuotykių žanro elementus dabar vis daugiau naudoja veiksmo žaidimai, tačiau išlikusių grynųjų nuotykių ir net tradicinių „kvestų" praėjusiais metais matėme. Pačiam įspūdingiausiam nuotykių žaidimui, galima sakyti, sukuriančiam naują žanrą, skyrėme visiškai atskirą įvertinimą, tad apie jį vėliau, o kol kas pagerbkime labiau tradicinius praėjusiais metais žaistus nuotykių žaidimus.



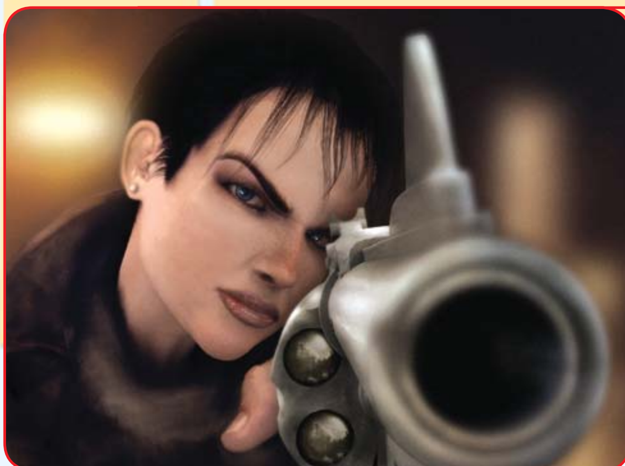
3. NIBIRU: MESSENGER OF THE GODS

Pačios produktyviausios ir vaidinančios svarbiausią vaidmenį žaidimų rinkoje iš centrinės Europos šalių, Čekijos (beje, išduosime paslaptį ir jau dabar pasakysime, kad artimiausiu metu jūsų laukia išsamus reportažas apie šios šalies žaidimų rinką), kūrėjų darbas priverčia vėl pajusti tradicinę „kvesto" dvasią. Netipiškas ir įdomus siužetas, besisukantis apie paslaptingą 12–ąją Saulės sistemos planetą pažindina žaidėją su įvairiais veikėjais ir pateikia įdomias, nors ir ne perdėm sunkias, užduotis. *„Nibiru: Messenger Of The Gods" – geras, gražus, neblogai apgalvotas ir apipavidalintas žaidimas. Jį malonu žaisti, veiksmas vilioja vis tolyn ir tolyn, kol nepastebimai ateina pabaiga. Prasta, neišraiškinga, neįtaigi pabaiga. Susidarė įspūdis, kad kažką praleidau. Arba kažkas dar bus. Deja… Kažkodėl gražiam žaidimui pritrūko efektingo galo. (raw, PCK 05/09, 9,0)*

2. RETURN TO MYSTERIOUS ISLAND

Nepaisant visokiausių naujų vėjų populiariojoje literatūroje, tokie nemirtingi klasikai kaip Žiulis Vernas, tikrai niekur nedings. Ir išties smagu, kai pagal jų mylimus veikalus sukuriami įdomūs ir įtraukiantys žaidimai. Pasakiški salos vaizdai, įdomi daiktų kombinavimo mechanika, linksminanti beždžionėlė ir kiti smagūs dalykai sukuria išties puikią ir svajingą žaidimo nuotaiką, o ko geram „kvestui" daugiau reikia? *Tikrai niekada nepamiršiu raudonais lapais pasidabinusių medžių, skaidraus vandens, paslaptingų pėdsakų ir pavojingų kelionių jūros dugnu… Būtent dėl viso savo vidinio grožio ir išvaizdos, minties ir įgyvendinimo žaidimas tapo šiltas ir nepaprastas, kas iškelia jį į vieną aukščiausių vietų, kalbant apie Adventure žanro žaidimus. (Kyo, PCK 05/03, 8,8)*





1. STILL LIFE

Žaidimas, tik šiek tiek pralenkęs „kvestą" Žiulo Verno kūrybos motyvais. „Microids" studijai reikia atiduoti didžiausią pagarbą, kaip labiausiai bandančiai išlaikyti šio žanro gyvybę ir kiek įmanoma jį populiarinti. Net ir nemėgstantys „kvestų", turėjo pripažinti nenumaldomą „Syberia" žavesį, ir visi tikimės kada nors sulaukti dar vieno jo tęsinio. Tačiau ir kitą, nors ir kur kas tamsesnį žaidimą „Post Mortem", o dabar ir jo tęsinį „Still Life" galima statyti ant aukščiausios „kvestų" pakylos. *Visą Still Life pasaulį sudaro du miestai — šių dienų Čikaga ir 1930 metų Praha. Žiūrint iš vienos pusės, jaučiama miestų stoka, taip kaip patys kūrėjai žadėjo mums trys miestus, tarp kurių buvo ir Los Angelas. Jo, deja, žaidime taip ir neradau. Tačiau žiūrint iš kitos pusės, galima pamatyti apgalvotą ryšį tarp miestų ir dviejų veikėjų. Tokiu atveju šį trūkumą galima pateisinti. Taip pat padėtį vaduoja itin aukštos kokybės žaidimo grafika. (Kyo, PCK 05/08, 9,2)*

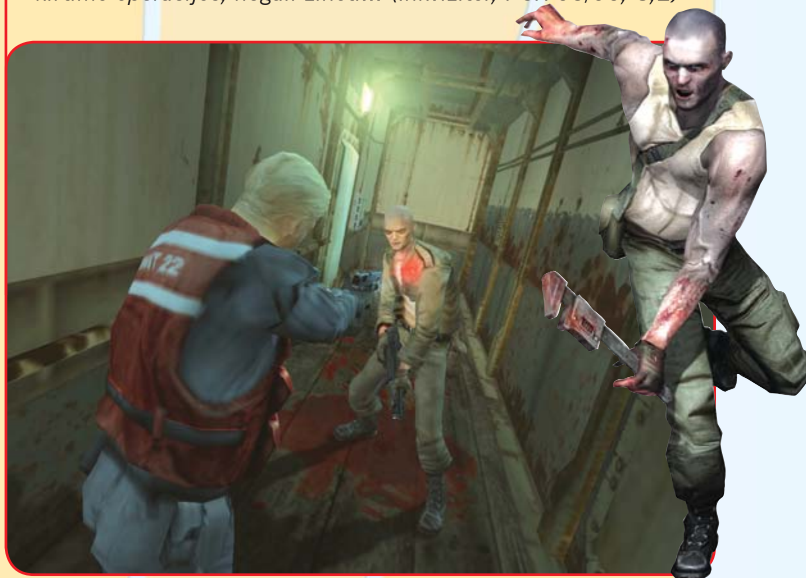
METŲ SIAUBAS

Nors grynojo siaubo nuotykių žanro žaidimo praėjusiais metais, galima sakyti, sulaukėme tik vieno, verta į šiuos apdovanojimus įtraukti dar porą žaidimų iš kitų žanrų, sugebėjusių labai sumaniai išnaudoti siaubo elementus ir suvirpinti žaidėjų širdis.



2. COLD FEAR

Tradicinio žanro ir atitinkamos struktūros žaidimas netradicinėje vietoje. Jei zombių prisižiūrėjome iki gyvos galvos, tai šaltos bangos, skalaujančios siūbuojančio laivo denį ir gąsdinančios pasiglemžti į tamsą, tikrai sukelia šiurpuliukus. O ką kalbėti apie triumuose kartu su laivu nenumaldomai linguojančius ir svyruojančius lavonus. *Paprasčiausiai negali žinoti, kas laukia už kito kampo, negali žinoti, kada ramiai tįsantis lavonas stryktels lyg nuplikytas verdančiu šarmu, negali žinoti, kada lyg iš dangaus nukris monstrai, negali žinoti, kada kambaryje sprogs lemputė ir tas netikėtumas pašokdins tavo širdį, kaip nevalingų spazmų kamuojamą vištą, po galvos nukirtimo operacijos, negali žinoti... (Inkvizitor, PCK 05/06, 8,2)*



3. THE SUFFERING 2: TIES THAT BIND

Dar vienas žaidimas, kurio, deja, taip pat nespėjome apžvelgti tarp visų kitų stambesnių praėjusių metų projektų (tai pasistengsime padaryti artimiausioje ateityje). Nors tęsinys jau nebegalėjo taip šiurpiai sužavėti, kaip originalusis „The Suffering“, tačiau jo apimtys ir keletas gan šokiruojančių naujovių išlaiko reikiamą įtampą. Iš kalėj imo herojus įsiveržia į miestą, kuriame visišką chaosą kuria visokiausio plauko monstrai, kas įdomiausia ir šiurpiausia, susieti su įvairiomis socialinėmis negandomis: mirę narkomanai, sudegę benamiai, dėl prastų darbo sąlygų žuvę darbininkai, nusikaltėlių aukos ir panašiai.



1. F.E.A.R.

Siaubo žaidimo iš pirmojo asmens perspektyvos laukėme jau seniai. Pasąmoningai jau galima suvokti, kad kraupūs ar paslaptingai baugūs įvykiai iš pirmojo asmens žvilgsnio turi atrodyti daug įspūdingiau ir įtikinamiau, nei tradiciniuose siaubo nuotykių žaidimuose. Tokį pojūtį mums žadėjo jau kelerius metus atidėliojamas „Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth“, tačiau jis vėl „peršoko“ į šiuos metus ir užleido vietą pirmam FPS žaidimui, sugebėjusiam taip stipriai perteikti baimę. Žinoma, smarkiai išsigąsti buvo galima ir „Doom 3“ žaidime, tačiau ten viskas buvo paremta netikėtumais ir siurprizais. Čia viskas veikia kitaip: kraupūs ir šiurpinantys intarpai yra lėti, išplaukę, juose galima judėti pačiam, kas dar labiau sustiprina efektą. O viską apsupa garsai, kuriuos palyginti būtų galima nebent su pačia geriausia šio žanro serija. *Ypatingai ir stulbinančiai sukurti šviesos-tamsos efektai, kraupi atmosfera ir ypač detalios aplinkos daro savo – žaidimas atrodo didingai, bet tuo pačiu ir paslaptingai. Manote, kad nebijote tamsos ? Pažaiskite F.E.A.R. Čia niekada negali žinoti, kada tave pradės persekioti paslaptingos vizijos, ar pamišėlis Fettelis. Tai gali atsitikti bet kada. Būkite pasirengę. (Kyo, PCK 05/11, 9,7)*

ORIGINALIAUSIAS ŽAIDIMAS

Asmeniškai mums labiausiai patikusi, labai svarbi ir džiuginanti nominacija. Visiems skeptikams, teigiantiems, kad nebeliko originalių žaidimų, o visi vaikosi tik standartinių pelningų bei patikrintų frančizių, pakiškite štai šitą lapą po nosim ir liepkite pabandyti kurį nors iš šių žaidimų — nuomonė tikrai turėtų pasikeisti. Su didžiausiu džiaugsmu pristatome originaliausias idėjas pateikusius praėjusių metų žaidimus ir keliame kepures prieš drąsius ir eksperimentų nebijančius kūrėjus.



3. DARWINIA

Tai beveik protu nesuvokiama. Strateginis žaidimas praktiškai be grafikos ir su visiškai nestandartinėmis „geimplėjaus" idėjomis, rodos, turėtų būti pasmerktas. Tačiau garsiojo hakerių žaidimo „Uplink" kūrėjai „Introversion", ko gero, stipriausia iš originalių nepriklausomų studijų, taip negalvoja ir tiesiog „nurovė stogą" visiems pabandžiusiems šį žaidimą. Įdomu ką pasakytų garsusis evoliucijos teorijos kūrėjas, pamatęs šį jo pavarde besipuikuojantį visiškai netipišką žaidimą. *Dėl pabrėžiamo „retro klasikos" grafikos žaidimą pamėgs ne visi. Turbūt daugiausiai kūrėjai taikosi į senąją žaidėjų gvardiją, kuri dar prisimena tuos tolimus aštuoniasdešimtuosius bei visus, kurie žaidime mato ne tik išorini blizgesį. Manau, kad „Uplink" populiarumo „Darwinia" nepasieks, tačiau tai išskirtinis ir gana originalus žaidimas. (raw, PCK 05/04, 7,9)*

1. FAHRENHEIT

Jie grįžo. Kadaise aplenkę savo laiką ir sukūrę nuostabų šedevrą „Omikron: The Nomad Soul" (redakcija pasiryžusi leistis į šio praeitin nugrimzdusio žaidimo paieškas ir sėkmės atveju jums apie jį išsamiai papasakoti „Klasikos" skyrelyje), prie kurio prisidėjo pats Deividas Bovie, dabar studija „Quantic Dream" pateikė mums visiškai nematytą dramatišką žaidimą–trilerį, kupiną įtampos ir emocijų, stulbinančių siužeto posūkių ir visiškai unikalaus požiūrio į valdymą. Dar kartą garsiai galima pakartoti — tai visiškai naujas žingsnis žaidimų rinkoje ir, reikia tikėtis, tokių pavyzdžių išvysime tiek iš pačių kūrėjų („Omikron" tęsinys ruošiamas „PlayStation 3" konsolei, tad, rodos, teks stipriai patuštinti kišenes), tiek iš kitų, turinčių unikalių idėjų, bet galbūt bijančių jas pateikti, kūrėjų. *„Fahrenheit" nėra nei eilinis „kvestas", nei eilinis veiksmas-nuotykis — tai apskritai nėra eilinis žaidimas. Jei redakcija lieptų apriboti tekstą iki vieno sakinio, jį aš apibūdinčiau kaip interaktyvų veiksmo filmą, pagardintą „fantasy", mistikos bei fantasmagoriško detektyvo elementais. Žaidimas sukuria išties nepakartojamą, nežemišką atmosferą: už lango – beribės Niujorko „džiunglės" su savo šimtaaukščiais pastatais ir greitkelių labirintais; gatvėmis zuja minios nuo žvarbaus vėjo besimarkstančių žmonių, o termometro skalė kasdien krenta vis žemiau ir žemiau. Argi gali būti dar tinkamesnis metas mistiškam nusikaltimui? (z-e-b-r-a, PCK 05/11, 9,6)*





2. PSYCHONAUTS

PC žaidėjams senasis gerasis „platformerių" žanras gulėjo kažkur palaidotas ir apklotas vystančiais vainikais. Tačiau nauja kūrėjų studija „Double Fine Productions" savo startui pasirinko būtent šį žanrą ir jį taip „išsuko", kad bežaidžiant išties, rodos, galima pačiam sulysti į savo smegenis ir jas apžiūrėti iš vidaus, kaip tai nuolat daro narsusis „psichonautas" Raz. Tiesiog geniali idėja, be galo keistas ir eklektiškas kreivų formų ir super ryškių spalvų apipavidalinimas ir išties įtraukianti bei įvairiapusė istorija tiesiog negali palikti nė vieno abejingo. *Vat šito tai tikrai senokai nematėme. Visiškai nestandartinės objektų ir net pačių veikėjų geometrijos, palyginamos nebent su Grim Fandango eklektika bei lyg iš Bitlų animacinio filmo ir klipo „Geltonasis povandeninis laivas" ištrauktos ryškios psichodelinės spalvos. Nors nesu platformerių mėgėjas, netgi vengiu juos žaisti (problema dėl kantrybės ir būtinybė daug kartų kartoti tas pačias vietas, apie tai kiek vėliau :)), pirmųjų „Psychonauts" vaizdų užteko, kad pasiryžčiau išbandyti šį „atgijusį Dali paveikslą". (rezidentas, PCK 05/10, 8,8)*

SPECIALŪS APDOVANOJIMAI

Pasiūlėme ir keletą specialių apdovanojimų už vienokius ar kitokius nuopelnus. Deja, ne visi jie yra džiugūs, tačiau nieko nepadarysi — už atitinkamus darbus reikia kūrėjus ir leidėjus įvertinti atitinkamai:).

METŲ GRAFIKA — F.E.A.R.

Laukiant šio žaidimo, buvo galima abejoti jo siužetu, įdomumu, „geimplėjaus" mechanika, tačiau jau nuo pat pirmųjų vaizdų nekėlė jokių abejonių tai, kad F.E.A.R. atrodys stulbinančiai. Tai neabejotinai pats vizualiai įspūdingiausias praėjusiųjų metų žaidimas, sugebantis, beje, visai sklandžiai ir pakankamai turtingai veikti net ant vidutinio stiprumo sistemų, o tai yra didelis pliusas.

METŲ GARSAS — FAHRENHEIT

Atskira nominacija tiesiog būtina pagerbti „Fahrengheit" kūrėjus už jų darbą puikiai įgarsinant žaidimą. Nežinia, kuriam iš kūrėjų ar leidėjų kilo geniali mintis pakviesti tiesiog stulbinantį kompozitorių Angelo Bandalamenti, kurio „Twin Pykso" temos sukelia virpulį net filmui seniai nugrimzdus praeitin. Lygiai tokį patį efektą sukuria ir „Fahrenheit" muzikinis garso takelis, tiesiog apgaubdamas žaidėją ir priversdamas pasijusti šio šalto ir paslaptingo pasaulio dalimi.

METŲ NUSIVYLIMAS — 50 CENT: BULLETPROOF



Prisipažinsime, prie šio žaidimo mums patiems dar neteko artimai prikišti nagų, tad kol kas pasikliausime games.lt skaitytojų nuomone ir prisidėsime prie viešo šio žaidimo papeikimo. Blogiausia, kad tokių bandymų pagaminti žaidimus su muzikinėmis žvaigždėmis jau matėme („Britney's Dance Beat", brrr :)), o apsišarvavimas neva „kietu" pop–repo žvaigžde ir įsukimas į neva „kietą" žaidimo stilių jau iš pat pradžių atrodė įtartinas. Kad ir kaip būtų, jei mums pavyks šį subjektą panagrinėti detaliau, įspūdžius būtinai papasakosime.

METŲ ABSURDAS — CHARLIE AND THE CHOCOLATE FACTORY



Specialiai šio žaidimo nedėjome prie „Nusivylimo" nominacijos. Jei iš kitų žaidimų dar buvo galima kažko tikėtis, tai jau pati idėja kurti žaidimą pagal tokį filmą atrodė absurdiška, todėl ir rezultatas gavosi absurdiškas. Tiksliau, gavosi dar blogiau, nes konsolinę šio „Charlie" versiją dar sunkiai bevartant liežuvį galima pavadinti žaidimu, tačiau to, kas atiteko PC žaidėjams, žaidimu tikrai nepavadinsi. *Dabar sėdžiu ir spėlioju, kaip buvo įmanoma apskritai sukurti tokį žaidimą. Taip pat galvoju, kokiai auditorijai jis skirtas... Ant originalios pakuotės parašyta +3, tačiau rašiusieji, matyt, žaidimo akyse nebuvo matę, kadangi trijų ir daugiau metų žaidėjai tikriausiai vietoj krykštavimo ir pasitenkinimo suspardytų visą sisteminį bloką... (Kyo, PCK 05/09, 3,7)*

SKAITYTOJŲ BALSAI

Na o pačioje geriausiųjų 2005–ųjų žaidimų įvertinimui skirtos temos pabaigoje – skaitytojų balsai, surinkti iš kuponų ir anketų. Gaila, nespėjome sulaukti didelio kiekio anketų, tad visai galimas daiktas, kad kitame numeryje, kai aptarinėsime visų anketų rezultatus, turėsime galbūt jau kitokį jūsų išrinktų geriausiųjų praėjusių metų žaidimų topą. Kaip bebūtų, skelbiame skaitytojų 2005–ųjų geriausiųjų žaidimų TOP 5. Išties įdomu, kad jis kiek skiriasi nuo bendro „games.lt“ svetainėje išrinkto topo. Smagu, juk kuo daugiau įvairovės, tuo geriau!

GERIAUSI 2005-ŲJŲ ŽAIDIMAI:

5. Star Wars Battlefront II
4. Star Wars: Kotor II – The Sith Lords
3. F.E.A.R.
2. Grand Theft Auto: San Andreas
1. Need For Speed: Most Wanted

2005-ŲJŲ SKAITYTOJŲ TOP 100

Kad susidarytų dar objektyvesnis vaizdas, manome daugeliui bus be galo įdomu pasižiūrėti, kaip gi atrodo visas visus praėjusius metus besisukęs skaitytojų topas ir kas gi dedasi už tos 15 vietos. Čia nėra jokių apribojimų dėl žaidimo išleidimo laiko, tiesiog pilnas šimtukas (viso tope yra kiek daugiau nei 200 pavadinimų) tų žaidimų, kuriuos daugiausia žaidėte pernai. Beje, nuo kito numerio, kaip ir praėjusiais metais, šis pastovusis TOP 15 bus „perkrautas“, t.y. aukščiausiose vietose sėdintys žaidimai atitinkamai gaus šiokį tokį balsų rezervą, ir tuomet balai bus skaičiuojami iš naujo. Taip naujiems darbams atsivers didesnės galimybės kovoti su senesniais įsitvirtinusiais tope. Taigi būtinai kuo aktyviau balsuokite už šiuo metu žaidžiamus žaidimus ir esame įsitikinę, kad kitame numeryje išvysime visai kitokį populiariausių žaidimų sąrašą. Na o dabar, važiuojam nuo apačios iki pat pirmosios vietos.

2005–ŲJŲ GERIAUSI

100. Battlefield: Vietnam	50. Star Wars: Battlefront II
99. Harry Potter and the Prisoner of Azkabahn	49. The Suffering
98. Worms 4 Mayhem	48. Halo
97. Enter the Matrix	47. Obscure
96. Rise of Darkness	46. Sacred
95. Brothers in Arms: Road to Hill 30	45. Age of Empires 2
94. Colin McRae Rally 2005	44. Hitman: Contracts
93. Counter Strike Source	43. Warcraft III
92. Colin McRae Rally 4	42. Arcanum
91. Syberia 2	41. The Punisher
90. True Crime The Streets of LA	40. Richard Burns Rally
89. Warlords IV: Heroes of Etheria	39. Call of Duty: United Offensive
88. Call of Duty 2	38. Star Wars: Knights of the Old Republic
87. Driv3r	37. Battlefield 1942: Secret Weapons
86. Serious Sam 2	36. Silent Hill 4: The Room
85. Age of Empires III	35. Unreal Tournament 2004
84. Prince of Persia: The Two Thrones	34. Stronghold 2
83. Sid Meyer‘s Pirates!	33. Grand Theft Auto III
82. Black & White 2	32. Yu-Gi-Oh! Power of Chaos: Joey the Passion
81. Ultimate Spider-Man	31. Spider-Man 2
80. Dungeon Siege 2	30. The Elder Scrolls III: Morrowind
79. BloodRayne 2	29. NBA Live 2004
78. Tony Hawks Pro Skater 3	28. Rome: Total War
77. F.E.A.R.	27. Earth‘s Special Forces (DBZ)
76. Gothic 2	26. NBA Live 06
75. The Sims 2 University	25. BloodRayne
74. World of Warcraft	24. Cold Fear
73. Medal of Honor: Pacific Assault	23. Vampire the Masquerade: Bloodlines
72. Sonic Adventure DX	22. Mafia: The City of the Lost Heaven
71. Delta Force Xtreme	21. Far Cry
70. Neighbours from Hell 2	20. Diablo II
69. FIFA 2005	19. Tony Hawks Underground 2
68. Kelyje 2	18. Still Life
67. Postal 2	17. Need for Speed: Underground
66. Star Wars: Republic Commando	16. Stronghold: Crusader
65. Flatout	**15. Splinter Cell: Pandora Tomorow**
64. Men of Valor	**14. Lineage II**
63. Painkiller: Battle Out of Hell	**13. Need For Speed: Most Wanted**
62. Max Payne	**12. The Sims 2**
61. Playboy: The Mansion	**11. Battlefield 2**
60. Rise of Nations	**10. Quake 3**
59. Resident Evil 3: Nemesis	**9. Doom 3**
58. Painkiller	**8. Prince of Persia: Warrior Within**
57. Thief: Deadly Shadows	**7. Counter Strike 1.6**
56. MU Online	**6. Star Wars: Knights of Old Republic II – The Sith Lords**
55. Unreal Tournament 2003	**5. NBA Live 2005**
54. Star Wars: Battlefront	**4. Grand Theft Auto: Vice City**
53. Port Royale 2	**3. Half-Life 2**
52. Call of Duty	**2. Need for Speed: Underground 2**
51. Evil Genius	**1. Grand Theft Auto: San Andreas**



Tarptautinis terorizmas, be abejo, labai blogas dalykas, tačiau jei jo nebūtų, apie ką kurtų filmus ir žaidimus atitinkamos produkcijos autoriai? Bet, reikia manyti, jie neprapultų — sugalvotų ką nors. Iš tikrųjų, filmuose ir žaidimuose gan dažnai dalyvauja realios teroristinės organizacijos. Naujoje vengrų kompanijos „Digital Reality" („Reunion", „Imperium Galactica" 1–2, „Platoon", „Desert Rats vs. Afrika Korps" ir „D–Day" autoriai) RTS civilizuotam pasauliui gresią eilinės išgalvotos teroristų grupuotės išpuolis. Kaip priklauso, išgalvotas priešas yra ir paslaptingesnis (žaidimo pradžioje apie naujo teroristų aljanso tikslus, ideologiją ir sudėtį nieko nežinoma), ir grėsmingesnis už realų, ir surengia tikrą karą stambiausiuose bei žinomiausiuose pasaulio miestuose (veiksmo eigoje galėsime pasimėgauti Eifelio bokšto vaizdais, Alkatraso kalėjimu, istoriniais Berlyno pastatais ir t.t.).

Veiksmas vystosi artimiausioje ateityje — 2008–aisiais metais. Jums siūlomos net trys kampanijos: už Pasaulines Pajėgas, už kinus ir už paslaptingą „Order“ (išvertus reiškia „tvarka“). Neklauskit manęs, kuo čia dėti kinai ir kas tai per „Order“ — kūrėjai ketina saugoti intrigą iki pat galo. Beje, kampanija nebus įprastas misijų rinkinys — visos misijos bus apjungtos besivystančia siužetine linija, kurioje figūruoja ir žurnalistiniai tyrimai. Visos trys pusės kovos prieš teroristus, nors visiškai tiksliai to dar nežinoma. Kūrėjai mini 23 misijas, tačiau



neaišku, ar tai vienos kampanijos misijos, ar visų trijų. Tačiau tiksliai žinome, kad iš viso žaidime bus apie 60 „unitų“ (įvairūs pėstininkai, šarvuota technika, artilerija, automobiliai, sraigtasparniai ir palaikymo aviacija) ir 70 įgūdžių („Skills“). Pastarųjų panaudojimas nebūtinas sėkmingam žaidimo perėjimui, tačiau žymiai palengvina gyvenimą ir padaro „geimplėjų“ įdomesnį. „Unitas“ gali turėti iki trijų aktyvių ir trijų pasyvių įgūdžių. Panašiai kaip „Desert Rats vs. Afrika Korps“ ir „D–Day“ žaidimuose, ir jūsų, ir priešo kariai galės sėsti į mašinas ir palikti jas, tokiu būdu užvaldant priešo techniką ir toliau kariaujant jau su ja.

Tačiau ne visi „unitai“ ir įgūdžiai bus prieinami nuo pat pradžių. Kita vertus, jokių sudėtingų technologijų, statybos ir resursų išgavimo žaidime nebus. Pagrindinis akcentas — karo veiksmai, o vienintelis resursas yra taškai, gaunami už užduočių atlikimą, priešo pajėgų naikinimą ir kitus pasiekimus mūšio lauke. Už šiuos taškus misijos eigoje bus galima užsakinėti pastiprinimą, kuris išsilaipina iš sraigtasparnių, tačiau ir šie rezervai yra nebegaliniai. Ir apskritai, tai — vienintelis būdas papildyti savo gretas misijos metu; pradinės pajėgos parenkamos prieš jai prasidedant. Galimybės be galo kurti „unitus“ ir aklai siųsti juos į mūšį stoka privers skirti daugiau dėmesio strategijai ir taktikai. Jūsų paslaugoms bus platus taktinių manevrų asortimentas, tame tarpe ir slaptas judėjimas, „mušk ir bėk“ tipo atakos, kontratakos, gynyba, taktinis pasitraukimas ir t.t.



Sėkmingas misijos atlikimas suteiks galimybę naudoti naujų rūšių „unitus“, o išgyvenę ankstesni gaus patirties ir gerins savo įgūdžius. Nors kūrėjai žada ne sudėtingą planavimą, o gan paprastą ir veiksmo prisotintą „geimplėjų“.

„Multiplayer“ batalijų mėgėjų lauks 20 atskirų žemėlapių, taip pat ne mažiau šešių skirtingų žaidimo režimų: be klasikinio „Deathmatch“, CtF („užgrobk vėliavą“) ir „kalno valdovo“, yra taip pat „Conquer“ (reikia užvaldyti kelis svarbius taškus, pažymėtus vėliavomis), „konvojus“ (mašinų gynyba/sugavimas) ir „Steal the Flag“ (nuo CtF skiriasi tuo, kad yra viena vėliava žemėlapio centre). Kautis galės iki 8 žaidėjų vienu metu.

Žaidimas kuriamas naujos „Walker Mark 3“ varikliuko versijos pagrindu, kuris užtikrina labai deramą grafikos kokybę, nenusileidžiančia šaudyklėms ir simuliatoriams. Naujas varikliukas pasižymi tokiais privalumais, kaip galimybė laisvai sukioti ir judinti kamerą, pagerinta šešėlių atvaizdavimo sistema, detalizuotas reljefas, pagerinti atspindžiai, kokybiški dūmai ir t.t. Bendrai visa tai pareikalaus gan „krūto“ kompo, tačiau kuklesnės technikos savininkai pasirinktinai galės sumažinti detalizacijos lygį.

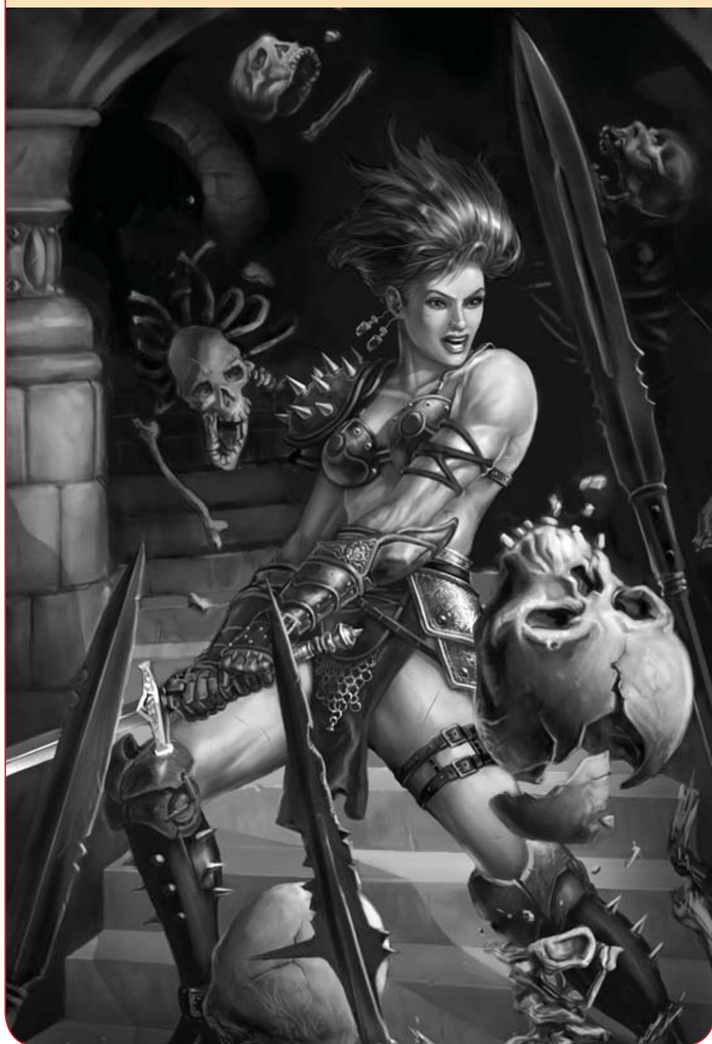
Kariauti prieš pasaulinį terorizmą bus galima jau 2006 metų kovą.



„NEVERWINTER" — DABAR DEIMANTINIS

Iki antrosios RPG žaidimo „Neverwinter Nights" dalies pasirodymo dar pakankamai toli, todėl, siekdamos atgaivinti fanus ir tuo pačiu eilinį kartą ištirti jų piniginių turinį, kompanijos „Atari" ir „BioWare" pakartotinai išleis puikų „fantasy" RPG žaidimą „Neverwinter Nights" su nauju prierašu — „Diamond". Deimantinis rinkinys, kurio turinys niekuo nesiskiria nuo platininio, pasirodžiusio anų metų rugpjūtį, be originalaus žaidimo su 100 valandų trukmės vieno žaidėjo kampanija turi galingą redaktorių „Aurora Toolset", visokiausių „patčų" ir „utilitų" rinkinį, abu oficialius papildymus — „Shadows of Undrentide" ir „Hordes of the Underdark", taip pat išrinktuosius nuotykius–modulius, kuriamus fanams pramoniniais masteliais. Komplekto vertė — $19.95, o tai yra dvigubai mažiau negu kainavo „Platinum Edition". Pasirodymo data neskelbiama. Priminsiu, kad originalus žaidimus, kurio veiksmas vyksta „Forgotten Realms" visatoje, pasirodė 2002 metų rugpjūtį.





GSC ŽADA „MŪŠĮ DĖL EUROPOS"

Kompanija „GSC Game World" anonsavo savarankišką papildymą istorinei RTS „Kazokai 2: Napoleono karai", pasirodžiusiai praėjusių metų balandį. Jis vadinsis „Kazokai 2: Mūšis Dėl Europos" ir apima tą patį istorinį periodą, kaip ir pagrindinis žaidimas „Napoleono karų epocha". Papildyme bus pristatytos trys naujos nacijos: Ispanija, Varšuvos Hercogystė ir Reino sąjunga (šešiolikos smulkių vokiečių valstybių), kiekviena su savo originaliais pastatais ir armijomis. Europos žemėlapyje atsiras dvylika naujų sektorių. Be to, žaidime bus keturios naujos kampanijos: už prancūzus, lenkus, ispanus ir Reino sąjungą. Taip pat planuojamas trijų naujų batalijų kūrimas, kuriose bus pristatyti stambiausi ir kruviniausi Napoleono karų epochos mūšiai: Borodino, Vaterlo ir „tautų Mušis". Prie trijų naujų batalijų bus pridėtas žemėlapių rinkinys vienam ir keliems žaidėjams.
Be aukščiau aprašytų naujovių žadamas žaidimo varikliuko optimizavimas, tautų balanso pakeitimas ir DI pagerinimas. NVS teritorijose „Mūšį Dėl Europos" išleis kūrėjo padalinys „GSC World Publishing", kitose šalyse, tame tarpe ir vakarų, leidėjas kol kas nežinomas. Pasirodymas įvyks šių metų viduryje.



RPG SU MEILE FIZIKAI

Prancūzų kompanija „Cyanide Studios", tokių sportinių žaidimų kaip „Pro Cycling Manager" ir „Pro Rugby Manager", anonsavo „fantasy" RPG žaidimą „Loki", už kurio pasaulio interaktyvumą atsakys plačiai reklamuotas „Ageia" kompanijos fizinis varikliukas „PhysX". Detalių apie naują žaidimą žinoma mažai — tik tiek, kad žaidėjui teks veikti „dramatiškoje" legendinių herojų, didžiųjų dievų ir mitologinių būtybių, tokių kaip hidros, drakonai ir minotaurai, epochoje. Žaidimo pasirodymo data, kaip ir leidėjas, neskelbiami.

Priminsiu, kad „Ageia" fizikos apskaičiavimo technologija jau naudojama daugelio kūrėjų, pvz., kompanijos „Mythic Entertainment" projekte, garsiame MMORPG žaidime „Dark Age of Camelot".

GALAKTINĖ SVAJONĖ

Kompanija „Evolution Vault“ anonsavo kosminę realaus laiko strategiją su RPG elementais „Galactic Dream“. Kūrėjai žada intriguojančią istoriją, kurios centre — galaktinis konfliktas tarp trijų rasių: terranų (kaip gi be jų), išmintingų psionikų „Sandking“ ir agresyvių insektoidų „Slayer“ (taip pat keturrankių biomechaninių „Aldaerian“, kurie, kaip tikina žaidimo autoriai, pasirodys papildyme). Kiekviena iš trijų kariaujančių pusių turės, savaime suprantama, savo unikalių savybių ir „unitų“, kurių bus apie 40 rūšių. Be to, žadamas įspūdingas technologinis medis, kurį sudarys 130 patobulinimų, 80 pastatų rūšių ir 8 žmonių „multiplayer“. „Galaktinės svajonės“ pasirodymo data neskelbiama, leidėjas kol kas nesurastas. Oficialioje svetainėje visi norintys gali susipažinti su demonstracine versija.





DU PASAULIAI, DUBLIS NR.2

Kompanija „Topware Interactive“ oficialiai anonsavo viduramžių laikų projektą „Two Worlds“, kuris pasirodys kitų metų pabaigoje PC ir „Xbox 360“ platformose. Siekiant išvengti painiavos, paminėsime, kad 2000 metais tas pats leidėjas anonsavo kitą, taip ir nepasirodžiusį, „sci–fi“ RPG žaidimą, kuris neturi nieko bendro su dabartiniu projektu. Naujasis „Two Worlds“ siūlo žaidėjams nelinijinį siužetą, kuris vystysis begalinės kovos tarp gėrio ir blogio fone ir kurio baigtis priklausys nuo individualių pagrindinio veikėjo sugebėjimų bei jo moralinių pasirinkimų. Žadamas didelis įvairumu pasižymintis pasaulis, daugybė gildijų, įtikinami veikėjai, neįprasta patirties kaupimo sistema ir „multiplayer“ režimas.







PRINCE OF PERSIA: THE TWO THRONES™



KARO IMPERIJA

Mano rankose — visas pasaulis. Ne, dalis jo. Bet neabejotinai viena gražiausių — Babilonas. Savo krauju laisčiau jį ir laikiau aukštai, kad neįskiltų. Saugojau savo delnais ir bandžiau tave surasti. Prisiminti, suteikti žavesio ir vilties savo kančiai, paliesti tave, iš arti pasirodyti, pasakyti viską. Aš klydau, aklai meluodamas, kad laikas yra mūsų tikslas, kad valdydamas laiką, aš ištaisysiu visas klaidas. Laikas tuščias, kaip vakuumas. Jis tuščias, kaip aš, nors vienas mano žingsnis trunka šimtą gyvenimų. Džiaugiuosi, kai bent vienas jų pasiekia savo tikslą...

ŽAIDIMO DOSJĖ

„Prince of Persia: The Two Thrones"	
www.princeofpersiagame.com	
KŪRĖJAS:	„Ubisoft"
LEIDĖJAS:	„Ubisoft"
ŽANRAS:	Veiksmo/Nuotykių
DATA:	2005–12–09

REIKALAVIMAI SISTEMAI

CPU:	1 GHz
RAM:	256 MB
VIDEO:	64 MB (nuo GF 3/ATI 7500)
HDD:	1 GB

KYO

Lygiai prieš metus, taip pat pirmame naujųjų metų numeryje, man atiteko garbė pristatyti jums „Prince of Persia: Warrior Within" žaidimą. Tikiuosi, kad apžvalga jums patiko. Jei ne, šį kartą pabandysiu pasirodyti kiek objektyvesnis ir kaip galima plačiau apžvelgti paskutinę trilogijos dalį, kurią atgaivino „Ubisoft". O pasakoti tikrai yra ką, juolab, kad ši dalis jau dabar pelnytai vadinama geriausia. Ar tai tiesa, ar eilinė utopija, pasakysite tik jūs, sužaidę naujausią serijos dalį. O ką turiu pasakyti aš, sužinosite visai netrukus.

KOVA DĖL SOSTO

Princas sugrįžta namo. Pavargęs, nusilpęs ir nualintas fatališkų gaudynių su Dahaka. Tačiau tai toli gražu nėra naujas puslapis jaunojo karžygio gyvenime, tai tik pradžia naujų ir šįkart lemiamų kautynių dėl visos Persijos likimo. Degančios gatvės, tuščiai gerklę laidantys priešai, apsupę menkiausias Babilono sienas, ir krentantys bokštai, kurie kadaise siekė patį dangų... O princas, matydamas skylančią savo pasakos ir gerovės viziją, kaip įmanydamas bando atremti liepsnojančias strėles ir katapultų sviedinius, daužančius ir skandinančius viską, ką tiek metų kūrė garsiausi imperatoriai. Deja, nesėkmingai. Princo laivas greitai sudūžta, o žavingoji Kaileena pagrobiama. Išlipęs į krantą, bejėgis, pasmerktas, apleistas, princas pakelia savo galvą aukštai į miesto sienas. Kažkada jis buvo pačiame miesto centre, aukščiausiame bokšte ir gėrėjosi saulės patekėjimu kartu su visais, o dabar stovi nuniokotame krante ir žiūri į viršų. Prieš akis prabėga visos tos kliūtys ir išbandymai, priešai ir mirtys, kurias teko matyti, išgyventi mintimis ir čia, nusigręžiant nuo laiko, nuo likimo, nuo visų įmanomu stebuklų... Princui tenka pačiam, savo jėgomis karstytis vertikaliomis įtvirtinimų sienomis, tvirtai žinant, kad atsukti laiko niekas neleis. Princas puikiai išmano karo teoriją ir pradeda priešų širdyse sėti baimę, savo kruvinomis rankomis bando pasiekti neapykantos ir blogio apsuptą sostą. Tačiau netrukus jo akyse miršta Kaileena, iš praeities košmarų sugrįžta pasikeitęs





Viziris ir jo pakalikai. Ir čia įvyksta lūžis. Viskas eilinį kartą iškrinta iš princo rankų, o Viziris imasi valdyti savo įsisiautėjusią teroro ir kančios mašiną. Bet jis pamiršo stebuklingąjį durklą, nuo kurio viskas prasidėjo ir kurį per klaidą atgauna jaunasis princas. Tuomet, paveiktas stebuklingojo smėlio, princo vidus pasidalina į dvi dalis — tamsiąją ir šviesiąją, kurios tik kursto neapykantą ir pamintą garbę, primenančias karžygiui jo apleistą sostą ir kenčiančius žmones. Taip prasideda žūtbūtinė medžioklė. Nusispjovęs ant laiko, valdydamas savo paties likimą, princas pradeda kurti naujas taisykles ir principus, siekdamas bet kokia kaina užmušti Vizirį, pasiūliusį princui kelionę anapus baimės ir užmaršties. Pamirškite romantišką ir svaiginančią „Sands of Time" atmosferą, palikite toli praeityje neramią baimę, tvyrojusią „Warrior Within". Princas grįžo ir dabar jis nori atgauti savo karalystę.



PRAKEIKTASIS

Princui pasidalinus į dvi, kardinaliai skirtingas puses, prasideda ir lemtingos priešpriešos jo gyvenime. Vienoje pusėje — kilnus, didingas ir narsus princas, teisėtas Persijos valdovas, o kitoje — tamsus, aklas ir nemirtingas karys, gyvenantis karu ir neapykanta. Princas niekada nebuvo nusikaltėlis, tačiau norė-

damas pasiekti vizirį, turės paklusti abejoms pusėms. Turėsite ir jūs. Tačiau prieš tai papasakosiu keletą smulkmenų, kurios padės jums geriau suprasti, kas ta tamsioji princo pusė.

Paveiktas stebuklingų laiko smėlių, princas tam tikrais momentais transformuosis į juodą, liepsnojantį demoną, kurio gyvybės palaipsniui mažės, tačiau galimybės bus neišmatuojamos. Norėdami sugrąžinti senkančias gyvybes, turėsite ieškoti smėlio, kurį gausite arba iš įvairiausių indų, arba iš nužudytų priešų. O tai tikrai neturėtų būti didelė problema, nes be durklo antruoju juodojo kario ginklu taps mirtina grandinė, kurią įvaldę, priešus guldysite itin sparčiai. Ir iš tikrųjų, su šia naujove kovos sistemoje atsiveria galybės naujų ir originalių kombinacijų. Taip pat grandinė puikiai veiks kaip pagalbinė priemonė įveikiant įvairiausias kliūtis bei spąstus, kurie šviesiajam princui atrodys neprieinami. O kad visa tai neatrodytų pernelyg banalu ir kvaila, princas nuolatos kalbės, ginčysis ir aiškinsis su savo tamsiąja puse, kurios balsas skambės kažkur princo pasąmonėje... Hm, turbūt neverta nė sakyti, kad be šitos naujovės paskutinė trilogijos dalis nebūtų tokia įvairi ir stebinanti. Juodoji herojaus pusė — puiki naujovė serijoje ir pastarojo meto žaidimuose, pasireiškianti filosofiškais herojaus apmąstymais ir išvadomis. Juolab, kad tai puiki priemonė išvaikyti susidariusį nuobodulį, kuris, tiesa, žaidžiant šią trilogijos dalį, manęs apskritai neaplankė. O būti juoduoju princu galėsite tol, kol nerasite kokio nors vandens šaltinio, kuris jums sugrąžins tikrąjį pavidalą.



IMU UŽ VADŽIŲ IR VĖL IŠ PRADŽIŲ...

Dar viena labai smagi ir puikiai atlikta naujovė yra gaudynės su vežimais ir juos tempiančiais arkliais. Turbūt geriausiai perteiktas pats jausmas, kurį patyri valdydamas greitai Persijos gatvėmis lekiantį vežimą. Žinoma, jus bet kada gali pradėti taranuoti entuziazmu degantys priešininkai, bet tai sukels tik dar didesnį azartą. Juk retai kada galime kovoti važiuodami tikrais karo vežimais ir tuo pačiu gėrėtis pasakiškais vaizdais bei gintis nuo ant jūsų bandančių užšokti priešų, kuriuos vėliau sutryps neramūs arkliai... Todėl galime drąsiai dėti dar vieną pliusą žaidimo įvairovės rezervui — jos tikrai netrūksta.

KOVOS SISTEMA IR MALONŪS PASIKEITIMAI

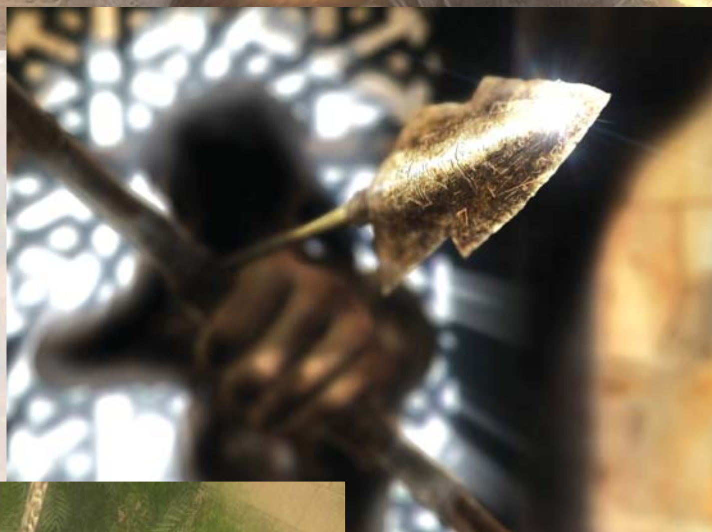
Turbūt visi prisimenate „POP: Sands of Time“ mechaniką. Viso žaidimo metu turėjome du privalomus ginklus, tuo tarpu „POP: Warrior Within“ vieną iš ginklų galėjome pasirinkti patys. Taigi, viską pasvėrę, kūrėjai apgalvojo ir sumaišė abiejų dalių galimybes į vieną. Tai yra dvi trečiąsias žaidimo dalis galėsite vieną ginklą rinktis savo nuožiū-

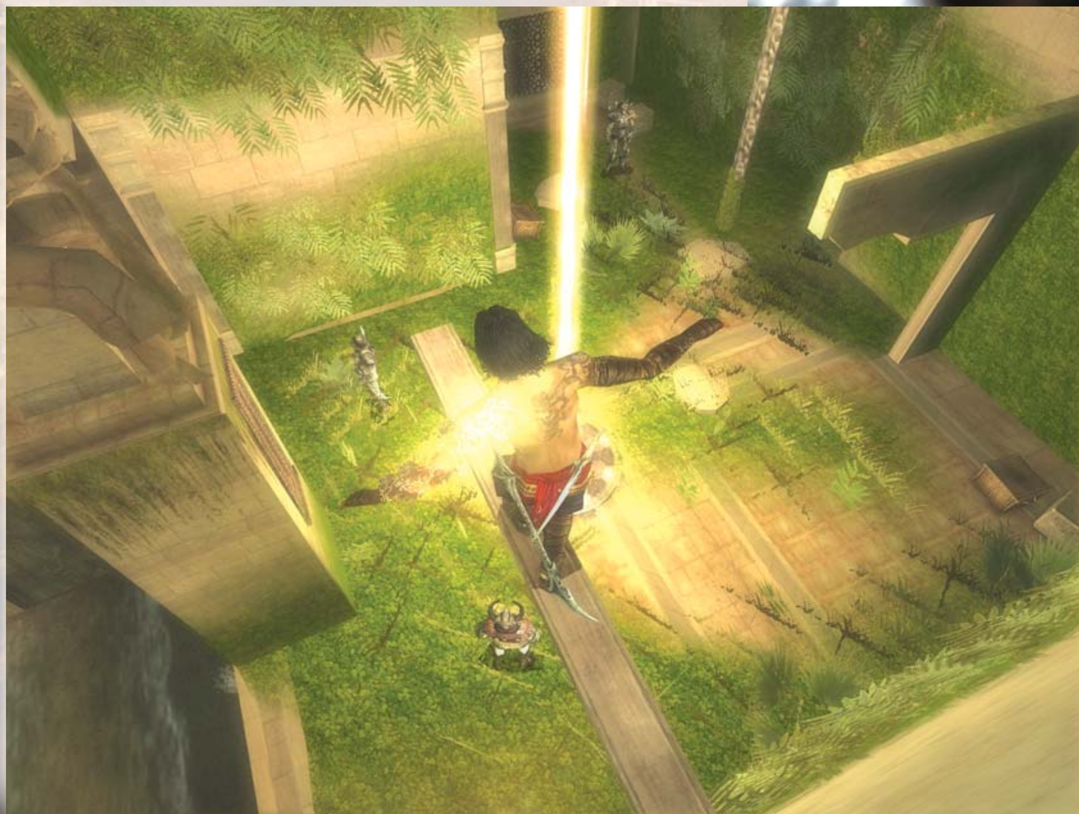
ra, o likusį laiką žaisite su dvejais privalomais ginklais. Galbūt taip netgi geriau, juoba, kad perėjimas tarp dviejų skirtingų kovos būdų įvyksta labai netikėtai. Beje, visi judesiai ir kombinuotos atakos surinktos iš abiejų dalių, todėl šį kartą turėsite dar didesnę pasirinkimo laisvę. Regis, kad kūrėjai pagaliau patobulino princo kovos sistemą, kurią taip puoselėjo pirmoje ir antroje dalyse. Žinoma, pagaliau jiems tai pavyko, ir jau niekas neprikiš kūrėjams, kad kovos sistema pakrikusi ar nebaigta. Taip pat ir visi laiko sulėtinimai, „sand stormai" ir kitos specialios atakos, naudojančios smėlio atsargas, puikiai atkurtos šioje dalyje ir tikrai ne kartą pravers. Beje, be smėlio tam tikrose vietose galėsite atrasti ir smėlio kreditų, už kuriuos žaidimo metu galėsite apsipirkti „extras" skyrelyje. Bet tik žaidimo metu, nes perėję visą „Two Thrones" ir taip viską atrakinsite, todėl smėlio kreditai nebeturės jokios reikšmės. Grįžtant prie ginklų, galiu pasakyti, kad tiek mechaniškai, tiek vizualiai visos kovos ir kitokie ginkluoti susidūrimai atrodo tikrai kvapą gniaužiančiai. Nužudote vieną, paimate jo ginklą, sumetate porą kombinacijų, įsmeigiate ginklą dar kokiam nors aklam stuobriui, paimate jo ginklą ir taip toliau... Tokių linksmybių žaidime tikrai netrūksta, o jei jums ir pritrūks, viską kompensuos kovos su bosais.



KLIŪČIŲ RUOŽAI IR NAUJI PATOBULINIMAI

Kaip jau visi žinote, „Prince of Persia" pasaulis visada buvo sudarytas ne tik iš kautynių, bet ir iš pavojingų ir nepaprastai įdomių kliūčių, spąstų ir įvairiausių kitokių „nudaigojimo" būdų. Ne išimtis ir „Two Thrones", kuriame iki maksimumo išplėtoti ir patobulinti pirmųjų dalių kliūčių ruožai. Nuo šiol galėsite ne tik šokinėti nuo sienos prie sienos, bet ir sliuogti tarpu, esančiu tarp jų, taip pat bėgdami horizontale siena šokinėti nuo vieno taško prie kito, o kartais dar ir „speed kill" panaudoti prieš kokį nors priešą. „Speed kill" — dar viena ir labai puikiai į žaidimą integruota naujovė. Jei kada tyliai artinsitės priešui iš už nugaros, galėsite atlikti „speed kill", bet tam reikės atitinkamais momentais paspausti atitinkamus klavišus ir tai padaryti nė sekundės anksčiau ar vėliau. Reginys tikrai įspūdingas, efektų taip pat netrūksta, o ir priešus tokiu būdu nugalėsite iš karto. Beje, daužant priešus, jie pamažu ims blukti, tamsėti, todėl atkreipkite į tai dėmesį ir pirmiausia susidorokite su jais, o tik po to kaukitės su likusiais — taip bus saugiau ir kur kas lengviau, negu mosuoti kardais prieš visus iš karto vienu metu.





STOTELĖS

Kad žaidimas nepabostų anksčiau laiko, kūrėjai mus stebina toliau. Šį kartą įspūdingomis ir tikrai dinamiškomis kautynėmis su žaidimo bosais, kurių iš viso bus penki. Penki, bet tikrai geri ir originalūs. Būtent kovose su bosais atsiskleidžia daug kur matyti, tačiau ne visai teisingai išplėtoti motyvai, kurie „The Two Thrones“ visatoje atgyja beveik tobulai. Beje, visi bosai bus skirtingi ir kiekvienam iš jų turėsite taikyti vis kitokią taktiką bei kovos strategiją, kas žaidimui suteikia dar daugiau įvairovės ir netikėtų staigmenų. Be to, kad jaustumėte visą istoriją, prasidėjusią dar „Sands of Time“ laikais, kiekviena kova turės vienokį ar kitokį poveikį jai, siužetas ir lemtingos dvikovos bus susietos paralele





linija, kurioje atsiskleis filosofiniai herojų pamąstymai, įvairūs moralai, dramatiškos scenos ir įvairūs epiniai istorijos posūkiai.

HEALTH +

Žinoma, antroje dalyje puikiai išplėtoti gyvybės papildymai sugrąžinti ir šioje dalyje, tik viskas atlikta kur kas gražiau ir stilingiau. Iš viso žaidime galėsite surasti šešis gyvybės papildymus. Apskritai jų radimas neturėtų sukelti didelių sunkumų, ypač jeigu žaidėte pirmąsias trilogijos dalis. Hm, ar visų gyvybės papildymų radimas turi kokios nors įtakos pabaigai, taip ir neišsiaiškinau. Žaisdamas pats surinkau visus, o štai draugas vieną praleido, tačiau pabaigas pamatėme vienodas. Labai stiprų įspūdį paliko kliūčių ruožai, kuriuos tenka pereiti,

norint pasiekti kiekvieną iš gyvybės papildymų. Visi jie atlikti labai detaliai ir įsimintinai. Nors vargu, ar kūrėjai norėjo padaryti žaidimą sudėtingą, nepereinamą — ilgainiui viskas virsta tiesiog maloniu ir pasakišku laiko praleidimu interaktyviame Babilono pasaulyje.

VISUALS

Nežinau, ar reikia jums pasakoti kokiomis raiškos priemonėmis „Ubisoft" perteikia vizualinę žaidimo kokybę, ar tai ir taip akivaizdu iš pirmųjų trilogijos dalių? Turbūt visi prisimenate, kad pirmoji buvo šilta, joje tvyrojo lengvos, šviesios spalvos, o antra buvo ganėtinai atšiauri, kur kas tamsesnė. Trečioji dalis yra mišri. Čia kūrėjai panaudojo nepaprastai daug įspūdingų ir įsimintinų motyvų, tarp kurių ir kabantieji sodai, ir minėtosios lenktynės karo vežimais, ir tuzinai kitų grožybių, kuriose profesionaliai sumaišytos ir šiltos, ir šaltos spalvos. Taip sukuriama tikrai autentiška atmosfera, kurioje palaipsniui skleidžiasi gražios, netgi epinės pasakos motyvai. Jei kada bėgdami miesto namų stogais atrasite laisvą minutę, būtinai apsidairykite aplinkui. Žaidime tikrai apstu vietų, kur galima paganyti akis ir aikčioti iš nuostabos. Serija to nusipelnė jau seniai.

KAD NELIKTŲ UŽ KADRO...

Žinoma, kaip ir kiekviename žaidime, „The Two Thrones" taip pat buvo šiokių tokių smulkmenų, kurios man nelabai patiko. Viena iš jų būtų priešų modeliai. Kažkaip skurdokai šįsyk kūrėjai išsprendė problemą — prištampavo neaiškių kiekvienos paskirties modelių ir išbarstė skirtingose lokacijose taip, kad jiems būtų patogu. Tiesa, patogu ir mums, nes aplinkos ir įvairiausių daiktų išsidėstymas leidžia žaidimą paversti tikru „stealth", kur priešus guldytume vien „speed kill`ais". Gana apmaudu tai, kad lankininkai, patruliai ir visi kiti pagaminti pagal vieną šabloną. Na, skirtumas tik tas, kad vienam į rankas įspraustas lankas, o kitam — kūjis, bet nuo to man nė kiek negeriau. Kūjį ir aš pasiimti galiu, o daužant į būrelį susirinkusius klonus aplanko šioks toks dirbtinumo jausmas. Kita vertus, žaidimo metu įvyksta keli modelių pasikeitimai, būna susidūrimų ir su neaišku iš kur atsiradusiais mutantais... Bet visa tai akies „nedrasko", nes kūrėjai siekė ne modelių tobulumo, o kokybiškos klasikinio „Prince of Persia" reinkarnacijos, ir tai tik į gerą.

Dar vienas, mano manymu, pats rimčiausias žaidimo trūkumas yra jo trukmė. Tikri fanai žaidimą pereis per dieną, o kitiems žaidėjams pilnai užteks kokių trijų dienų. Ypač, kai čia nebus tokių painių galvosūkių kaip, pvz., „Warrior Within". O dar apmaudžiau pasidaro, kai žaidimas pagaliau baigiasi. Net nežinau, perėjau „normal" sudėtingumo lygiu, o gavau vos vieną „cheatą" ir atrakinau visas galerijas. Tiesą sakant, tikrai kvaila. Kam tie smėlio kre-



ditai tuomet, jei perėjus, viskas ir taip atsirakina? Vadinasi, kad lakščiau ir visko ieškojau veltui. Gaila. Taip pat gaila, kad didžiąją galerijos dalį užima koncepciniai piešiniai iš visų trijų dalių, kurių aš jau iki valiai prisižiūrėjau Internete, laukdamas žaidimo... Tuo tarpu video skiltyje tik du siurprizai — trumpas treileris ir linksmas, bet taip pat trumpas filmukas, kurio pabaigoje neaiškiai užrašoma „iki susitikimo". Hm, ir vėl priešpriešos... Koks tai turėtų būti susitikimas? Juk trilogija jau baigėsi... Galbūt kūrėjai ruošia kažką naujo? Kol kas galime tik spėlioti.

Ir pagaliau paskutinis dalykas, kuris man pasirodė kiek neįprastas — pabaiga. Turbūt, pabaigę pirmą dalį „Sands of Time", kūrėjai išsikvėpė, nes čia, vėlgi — paprastas, neįtaigus, elementarus epilogas. Rodos, kaip prasidėjo, taip ir baigėsi. Nieko naujo ar neįprasto, todėl, bent jau man, pirma dalis, kaip buvo, taip ir lieka geriausia serijoje.

PABAIGA

Ir tai galėtų būti viskas. Esminius dalykus ir pastebėjimus parašiau, aptariau, paminėjau ir t.t. Nieko daugiau ir nepridursi. Kalbant apie kokybę, galima teigti, jog trečioji serijos dalis suspindėjo ryškiausiai. Kalbant apie siužetą, o ypač pabaigą — pirmoji dalis atrodo kur kas įspūdingiau. Svarbiausia yra sužaisti ir pamatyti viską patiems. Kad ir kaip ten būtų, tai tik mano nuomonė. Todėl nepradėsiu čia beprasmiškai postringauti ir pasakysiu paprastai — „Prince of Persia: The Two Thrones" gali būti puiki dovana, nors ir praėjusių švenčių proga bet kokiam žaidėjui. Žaidimas to vertas. PC



PCK VERTINIMAS	
PIRMAS ĮSPŪDIS	**9.0**
Pagaliau. Paskutinė ir iki maksimumo nušlifuota trilogijos dalis.	
GRAFIKA	**9.8**
Nebėra daugiau ką ir sakyti — nepaisant kelių klaidelių, žaidimo vizualinė kokybė blizgėte blizga.	
VALDYMAS	**8.5**
Pultelis visuomet geriausia išeitis, tačiau jei tokio neturite, prie klaviatūros taip pat nesunkiai priprasite.	
MUZIKA\GARSAS	**9.1**
Garso takelis labai geras, o veikėjų įgarsinimui kažko trūksta. Galbūt daugiau emocijų?	
ĮDOMUMAS	**9.9**
Neatsibosta.	
Gražus, įspūdingas, nepaprastai didelis Babilono pasaulis ir princas, trokštantis atgauti savo karalystę. Garbinga ir tikrai solidi paskutinė trilogijos dalis. Verta.	**GALUTINIS 9.6**

REVIEW CLUB

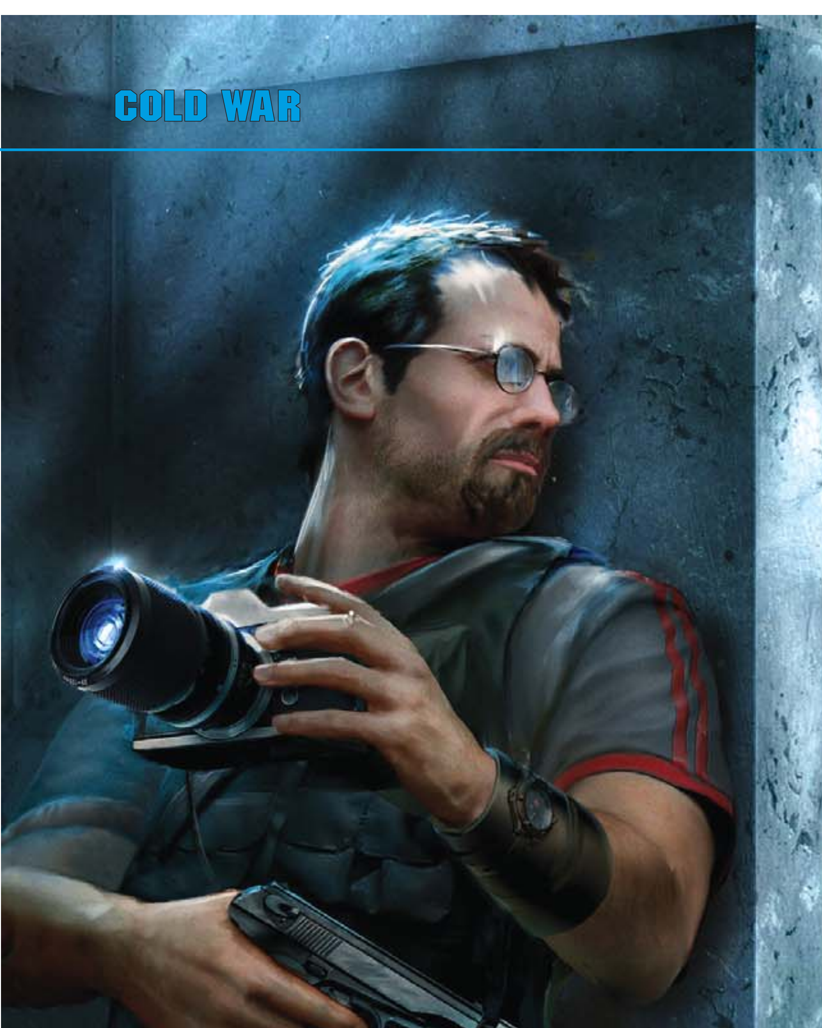
ŽAIDIMŲ MĖNUO

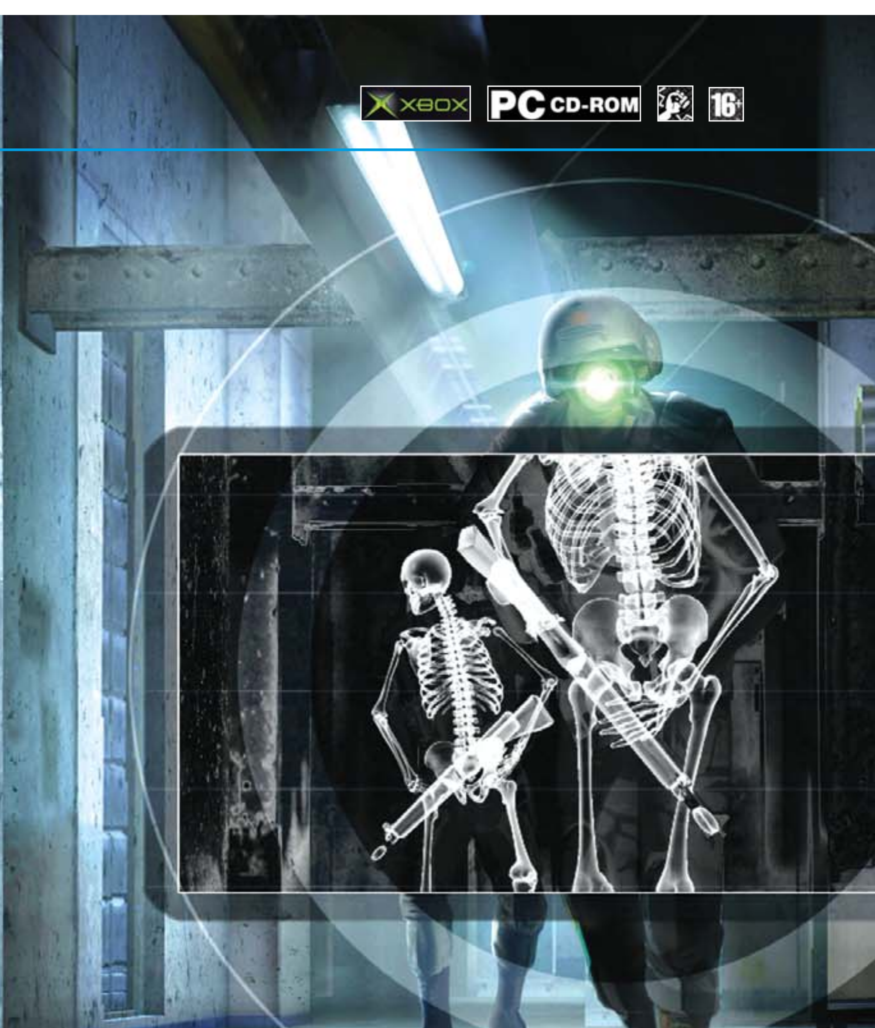
Naujuosius metus pasitinkame, be abejo, su praėjusių metų pabaigos žaidimais. Dar tikrai keletą artimiausių numeriukų matysite bent vieną kitą 2005-ųjų pabaigos žaidimą, apie kurį nespėjome papasakoti tarp visų tų didžiųjų rudens hitų. Na, kadangi naujų žaidimų, kaip patys matote iš išleidimo datų, artimiausiu metu nebus tiek daug, tai naujo ir seno balansas, manome, bus optimalus.

Na, o šiame numeryje turime pakankamai įvairaus plauko žaidimų, ir netgi labai originalių. Sužinosite apie dar vieno žaidimo bandymus įsiterpti į sunkiai prieinamą „stealth" žanrą. Keliausite ir į filmavimo virtuvę, kur susipažinsite su naujuoju Peter Molinje eksperimentu. Kitas „unikumas" – pomirtinio gyvenimo simuliatorius, vėl gi, drąsus ir piktdžiugiškai smagus žingsnis link nestandartinės kūrybos. Su Pyterio kūryba susidursite ir dar vieną kartą. Ilgai ir iš visų tamsių bei šviesių pusių peržaidę nekantriai lauktą veiksmo RPG žaidimą, dabar dalinasi įspūdžiais net du autoriai! Na, o pabaigai turime dar vieną visiškai neaiškų ir abejotinai reikalingą bandymą į gyvuosius prikelti net aštuonių metų senumo filmą. Klasikos šiame numeryje neturime, teko paaukoti vietą vardan visų apdovanojimų ir kitų įdomių dalykų. Kaip sakant, klasika nesensta, tad niekur su ja nepavėluosime :).



Imam į rankas šautuvą, šokam ant arklio ir keliaujam pasibaladot po Laukinių Vakarų pasaulį!





ŠALTOJO KARO ŠEŠĖLYJE

ŽAIDIMO DOSJĖ

„Cold War“	
www.coldwar-game.com	
KŪRĖJAS:	„Mindware Studios“
LEIDĖJAS:	„DreamCatcher Interactive“
ŽANRAS:	„stealth“ veiksmo
DATA:	2005–11–11

REIKALAVIMAI SISTEMAI

CPU:	1,7 GHz (rek. 2.4 GHz)
RAM:	384 MB (rek. 512 Mb)
VIDEO:	64 MB (rek. 128 Mb) (MX netinka!)
HDD:	1.5 GB

NUOMONĖ

Man „Cold War“ pasirodė viduriniškas žaidimas, kuris turėjo potencialo, tačiau keliose vietose jis stiprokai atsiliko. Siužetas atrodo visiškai neįtikinantis, tačiau netgi ir nekreipiant dėmesio į tai, žaidimas neturi daug ko, kuo galėtų išlaikyti žaidėjų dėmesį. Nesupraskite klaidigai, žaidimas nėra prastas, tiesiog kiek aukštesnis nei vidutinis. Jei būtų sustiprintas DI, praplėsta istorija ir pridėta daugiau žemėlapių, sumažinant vienintelius du, žaidimas būtų daug geresnis.

Björn Holine, „2404.org“

„Online“ reitingų vidurkis: 60%

„Sėlinimo“ arba „Stealth Action“ žanras negali pasigirti kokybiškų žaidimų gausa, todėl kiekvienas bent šiek tiek sublizgėjęs projektas išgraibstomas išalkusių ir sulaukėjusių žaidėjų – maniakų. Žinomiausios šios rūšies serijos — „Splinter Cell“ ir „Hitman“. Neseniai rinką pasiekė dar vienas žaidimas, siekiantis įsitvirtinti žanro elite — „Cold War“.

RAW

TIRPSTANT LEDAMS

Pertvarkos metai, šaltojo karo įtaka dar pakankamai jaučiama, tačiau plieniniai komunistiniai gniaužtai nebe tokie stiprūs. Amerikietis žurnalistas Metju Karteris atvyksta į tuometinę Tarybų Sąjungą norėdamas surinkti medžiagą sensacingam straipsniui, tačiau viskas pasisuka netikėta linkme. Didžiajame šachmatų žmonėmis žaidime figūras stumdo KGB šefas Barinskis, siekiantis šalies vadovo posto. Jis suplanuoja kelių asmenų susitikimą Mauzoliejuje, kurio metu pasirodo pats ir apkaltina apsaugos viršininką Gruškovą ketinimu nužudyti tikrąjį prezidentą. Žurnalistas, tikėjęsis nufilmuoti slaptą susitikimą, paskelbiamas CŽV agentu ir suimamas. Norint išsikapstyti „sausam“, teks nemažai košės iškabinti... Kelio atgal nebėra.

NEUŽMIRŠK MINKŠTŲ ŠLEPEČIŲ

Pradedant „Cold War“, iškart suteikiama galimybė pasirinkti vieną iš keturių žaidimo būdų. Pirmasis — „Story Line“ (kurį pirmiausia rekomenduojamas išbandyti naujokams). Šis režimas pateikia įprastą siužetinę liniją, veiksmų nuoseklumą. Antrasis veiksmą apriboja laike, t.y. visus numatytus žygius reikės atlikti greitai ir tiksliai, kiekviena klaida kainuos neįkainojamai daug — laiką. Trečiasis būdas reikalauja nieko neužmušti, galima sakyti, jog tai — žaidimas pacifistams :). Priešus galima tik apsvaiginti, pridusinti ar kitaip padaryti neveiksnius, tačiau jokiu būdu neužmušti. Ir paskutinis, ketvirtasis, būdas ragina tapti nematomu. Ne, ne iš tikro, o tik priešams ir jų kameroms. Čia jokiu būdu negalima leisti sukelti aliarmo. Iš tiesų, tai gana įvairūs žaidimo variantai, ir jų specifika gali stipriai pastūmėti žaidėją dar nemesti vienąkart pereito žaidimo.

> **SUTEIKIAMA GALIMYBĖ PASIRINKTI VIENĄ IŠ KETURIŲ ŽAIDIMO BŪDŲ**

Žaidimo procesas atitinka visus sėlinimo žanro reikalavimus. Reikia pasiekti tikslą nesukėlus daug triukšmo. Kai kur nesukels problemų net tai, jei apsauginiai ims šaudyti ar įjungs aliarmą (tik privalote viską laiku užgesinti). Tačiau kuo tyliau tvarkysitės, tuo geresnis šnipas būsite :). Paprastai veiksmas vyksta koridoriuje ar lauke, kuris erdve ne kažin kiek

skiriasi nuo koridoriaus. Jame vaikštinėja vienas ar keli sargybiniai. Tiesa, didesni statiniai, kaip Lubianka, šiek tiek nervina, kai reikia, vykdant skirtingas užduotis, lakstyti pirmyn atgal jau pramintais koridoriais.

PRIEŠŲ RAMINIMAS

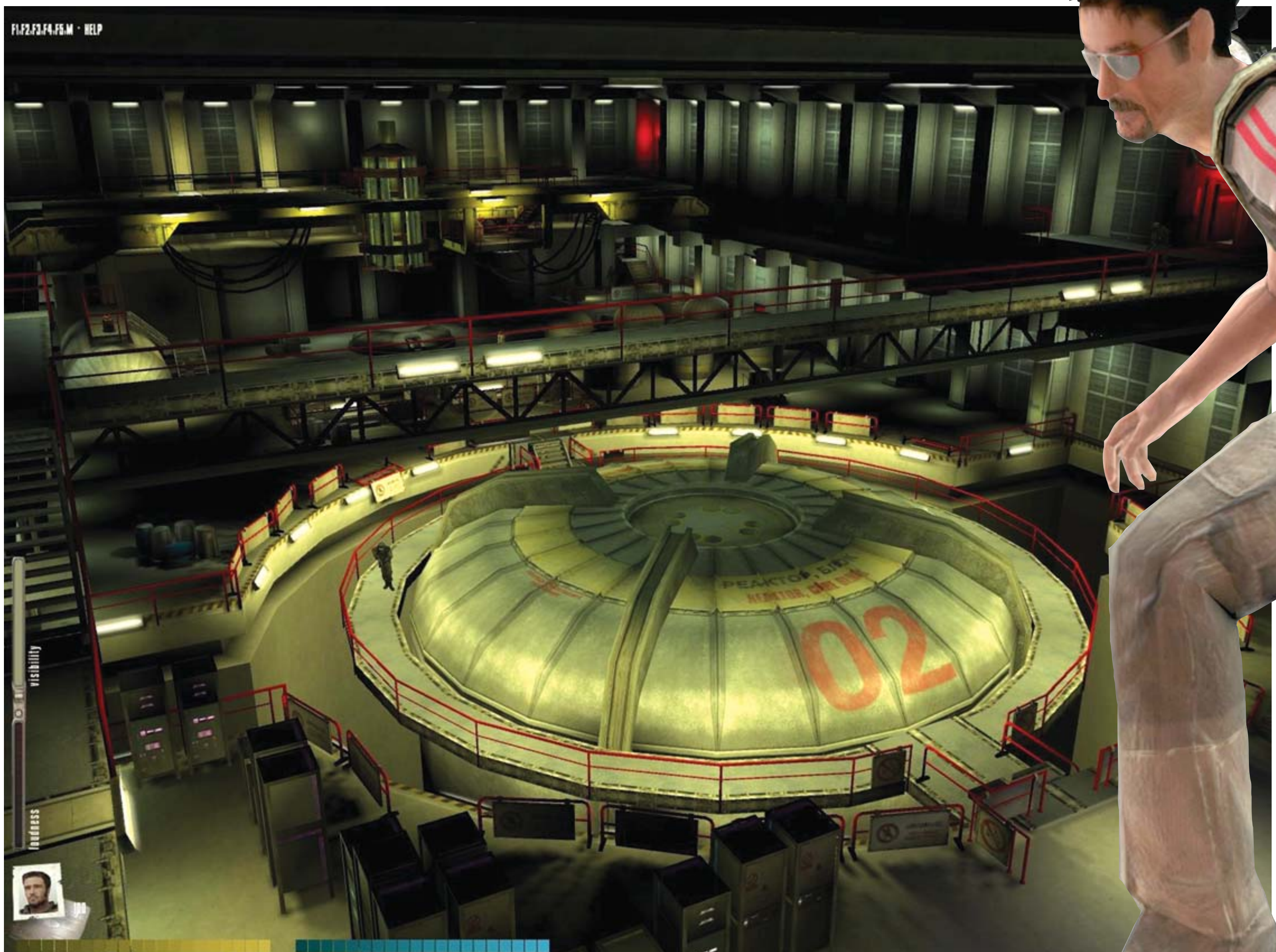
Įprasti veiksmai, kuriais galima pašalinti sargybinius yra šie: prisėlinti ir atjungti smūgiu į smilkinius, atkreipti jo dėmesį monetos skambtelėjimu, užmigdyti eterine mina, atjungti plastikine kulka ir t.t. Čia jau tik nuo žaidėjo sumanumo priklausantis pasirinkimas. Beje, apie plastikines kulkas. Kurį laiką kankinausi mėgindamas rasti tas kulkas, nes pražiopsojau pranešimą. Galų gale aptikau, kad nelemtas kulkas galima pasidaryti pačiam, jei tik turi pasiėmęs plastiko butelį. Vieno ir to paties priešų pašalinimo būdo nepavyks visą laiką naudoti dėl situacijų skirtumų, o tai labai gerai — tai neleidžia įsivyrauti monotonijai.

Slampinėjant tamsiais koridoriais ir mąstant, kaip nugalabyti eilinį sargybinį, nereikia pamiršti dairytis į šalis ir rinkti įvairiausius daiktus. Tai nėra kleptomanijos požymis — kiekvienas surastas dalykas yra naudingas, o kai kada net gyvybiškai būtinas. Taip kaupiami daiktai, iš kurių galima pasidaryti kitokių staigmenų (kaip minėtos plastikinės kulkos). Ne viską mokėsime iš karto. Žaidžiant kaupiami ir sugebėjimai, lavinamas meistriškumas. Surinkus reikiamą kiekį taškų, galima pirkti naują savybę (sugebėjimą), o taškus rinkti padeda surasti aplankai ir portfeliai su dokumentais. Labai gerai, kad žaidėjui leidžiama pačiam pasirinkti, kokį sugebėjimą pirkti, o ne viskas išrikiuojama griežta ir nekeičiama eile. Kiekvienas naujas sugebėjimo lygis pasiekiamas tik nusipirkus tris dalykus tame lygyje, kuriame esama. Imant daiktus, išryškėja žaidimo trūkumas: jei Karteris rankose laikė ginklą, tai po bet kokio daikto paėmimo jo rankos liks tuščios (o kai kada norisi labai greitai jausti delnuose glotnią metalo rankeną).

ŽAIDIMO PROCESAS ATITINKA VISUS SĖLINIMO ŽANRO REIKALAVIMUS

KIAURAI SIENAS

Apačioje, dešinėje, esantis indikatorius, kaip ir priklauso sėlinimo žaidimams, rodo matomumą, sveikatą, rentgeno aparato pakrovimą. Vaikščiojimo greitis, o kartu ir garsas, paprasčiausiai reguliuojamas pasukant pelės ratuką. Atminkite, kad laikydamas rankose ginklą, amerikietis judės lėčiau. Naudingas dalykas — rentgeno aparatas, įmontuotas į paprasto fotoaparato korpusą. Tai KGB „dovanėlė“, kuri buvo skirta apkaltinti žurnalistą priešiška valstybei veikla. Aparatas leidžia matyti kiaurai sienas, tiksliai nustatyti, ar nėra ten priešų. Juo įmanoma net iš tolo susprogdinti gesintuvą. Žiurkės ir tos neblogai matomos už aklinos sienos. Visa bėda ta, kad aparatas netrunka išsikrauti, tačiau jo energija labai greit įkraunama vėl. Žurnalistas nėra profesionalus šaulys, todėl taikliai šaudo tik iš arti. Suprantama, jis turi mokėti tyliai, naudodamasis tamsiais kampais ir šešėliais, prisėlinti arčiau apsauginio. Kartais galima net šviesioje vietoje palysti po stalu ir palaukti, kol priešas praeis. Iš ginklų dar derėtų išskirti svaidyklę, kurios chuliganišką paskirtį Karteris pritaiko rimtesniems veiksmams, pvz., nusviesti granatai. Šiaip patikimiausias žurnalisto draugas — pistoletas su duslintuvu. Veiksmai pasirenkami paspaudus dešinį pelės klavišą ir ratuko pasukimu, išskyrus vieną iš galimų veiksmų. Susidorojus su priešu, jį galima apieškoti ir prisirinkti visokių gėrybių. Gaila tik, kad sargybiniai nešiojasi įtartinai nedidelį kiekį šaudmenų,



matyt, nesitiki visokių nesąmonių. Kita vertus, žurnalistas vis tiek daug šovinių nepaneša. Niekada nebus blogai, jei kūną pernešite į tamsesnę vietelę. Kad nenaudėlis per greit neatsigautų, galima jam suleisti vaistukų :). Įvairių specialiųjų veiksmų, kaip garsusis Semas Fišeris, mūsų žurnalistas nemoka, net pašokti nesugeba, tik veikia apgalvotai :).

Karteris labai nesunkiai žūsta, todėl branginkite jį, ypač žaidžiant silpnesniais, lemiamose vietose užstabdančiais kompiuteriais.

PRIEŠAS MĄSTO IR VEIKIA

Priešininkas žaidime ir gudrus, ir kvailas. Iš vienos pusės, jis operatyviai reaguoja į šūvius, aklai šaudo į tamsą, net nematydamas pažeidėjo, iš kitos — kai kada, radęs bendražygį, tįsantį be jausmų, abejingai pasižiūri ir nueina. Net atsigavęs apsvaigintasis gali nesuskubti skelbti aliarmo... Šaudydami apsauginiai sugeba gana neblogai slėptis, atsidengdami tik minimaliai, bet gali kaip tankai brautis per Karterio kulkas. Sargybiniai pavyzdingai imasi veiksmų pastebėję įsibrovėlį, tačiau jiems nė motais, kad pačios durys atsidaro tuščiame koridoriuje. Žinoma, pasistengus galima visų šių nesklandumų nepastebėti. Žaidime visiškai suveikia garsusis rusų įvaizdis — net sargybiniai nepraleidžia progos pasišalinti ir išlenkti stiklinę pasaulyje pripažintos „vodkos“.

UŽ RAUDONOS SIENOS

Labai prastai nuteikė pagrindinio meniu „išstatymai“, tiksliau, jų nebuvimas. Leidžiama keisti tik skiriamąją gebą. Supraščiau, jei tai būtų koks dvimatis „kvestas“, bet čia... Žaidimo eigoje kamera rodo veiksmą iš trečiojo asmens perspektyvos, ji lyg ir niekur katastrofiškai nenuklysta į šalį. Tarp veiksmo scenų pokalbiai ir įvykiai pateikti komiksų stiliumi. Net nežinau, ar tai tinka šiuo atveju. Tas pats su žaidimo grafikos vaizdu. Viskas sukurta neblogai, tačiau tas išplaukusio vaizdo efektas kelia dvejopas mintis. Galbūt tai duoklė madai, sekimas kitų žaidimų pėdomis, o gal mėginimas išsisukti įdėjus mažiau triūso. Sienos atrodo gana neblogai, o aprangos detalės pernelyg išplaukę. Efektinga animacija ar puikiais specialiaisiais efektais „Cold War“ taip pat negali pasigirti. Grafika kaip grafika. Maloniau nuteikia smulkmenos. Tokios, kaip suaižėjusios sienos, apsilupęs parketas, atšokę plytelės. Šios menkos vaizdo dalelės sukuria kur kas tikroviškesnę atmosferą, nei bendras pastatų ar koridorių vaizdas. Norint išryškinti, kurioje valstybėje klostosi įvykiai, įpinama daug tarybinės atributikos: raudonos vėliavos, kilimai ir, žinoma, raudonos penkiakampės žvaigždės, taip pat daugybė plakatų, raginančių dirbti :). Tik keistoka, kai vienoj vietoj perskaitai „Leninas“ ar „Pyragėliai“ rusiškai, o kitoje „Ugnis pavojinga“ angliškai. Gal specialiai Amerikos žurnalistui, įsibrovusiam į šventas komunistines vietas? Ir tai ne išimtis.

Apšvietimas apgalvotas neblogai (atspindys nuo žibinto ant plieno), šešėliai kokybiški (gal tik pagrindinio herojaus šešėlis kažkoks įtartinas), modeliai pakankamai geri. Sumušto pašnekovo veidas nebebus švarus, akį viliója ugnies žaismas. Tuo tarpu „pilkosios“ minios, t.y. eilinių priešų modeliai, vienas nuo kito nesiskiria niekuo. Klonų paradas.

Grafikos klaidos jau tampa įprastos šių dienų žaidimuose, kai pernelyg skubama juos išleisti. Kūnai, tįsantys kiaurai duris, herojus, pusiau išlindęs per stalą ir t.t. Na, negi negalima buvo sutvarkyti tokių dalykų?



ĮVAIRIŲ SPECIALIŲJŲ VEIKSMŲ, KAIP GARSUSIS SEMAS FIŠERIS, MŪSŲ ŽURNALISTAS NEMOKA

ZVIMBIANT KULKOMS

Muzika neužmirštamų emocijų nesukels, gal kiek geresnė ji pagrindiniame meniu, o šiaip neįsimintina. Juo labiau, kad vykdant tylias misijas yra ką klausyti ir be muzikos. Garso efektai patenkinami: gerai girdimi sargybinių žingsniai, laikrodžio tiksėjimas, budinčiųjų pokalbiai įvairiomis temomis. Rusai tarpusavyje, žinoma, mėgsta pasikalbėti angliškai. O kaip gi kitaip? Šūviai skamba pabrėžtinai garsiai, primindami, kad su šaudymu nedera juokauti. Pavojingose scenose, kur sukeliamas pavojus Karterio saugumui, muzikinėje temoje suskamba lemties gaida. Taip, kaip ir turi būti.

TAIGI:

„Hitman“ veikia profesionalus žudikas, „Splinter Cell“ karys – profesionalas, „Thief“ – patyręs vagis. Visi jie profesionalai. „Cold War“ pagrindinis veikėjas — profesionalus žurnalistas, slaptieji tylūs darbeliai jam naujiena, tačiau jis nuoširdžiai stengiasi :).

„Cold War“ iki tokių garsenybių, kaip „Hitman“ ir „Splinter Cell“ „netempia“, bet ištroškusiems sėlinimo žanro fanatikams žaidimas padovanos kelis geros nuotaikos vakarus. PC

PCK VERTINIMAS	
PIRMAS ĮSPŪDIS	8.2
Įdomu, kas naujo sėlinimo žanre.	
GRAFIKA	7.6
Vyraujantis „išplaukimo“ efektas.	
VALDYMAS	8.2
Nesudėtingas.	
GARSAS	7.5
Girdi? Jis ateina...	
ĮDOMUMAS	7.9
Misijos įvairios: spąstai, intrigos, slėpimasis, spinduliais saugomos zonos...	
Pabandyti įdomu, tačiau pernelyg neuždega.	GALUTINIS 7.8

DIRBTINIŲ ŠYPSENŲ KRAŠTE

Po ilgų metų darbo, po ne vieno iššaukiančio anonso, ko gero, daugelis varvino seilę žiūrėdami į vis artėjančią „The Movies“ išleidimo datą. Ko tikėtis, jau žinojome — reikės sukurti nuosavą kino studiją, kuri būtų pakankamai stipri ir pajėgtų varžytis su kitomis. Samdysime aktorius ir, kas smagiausia bei įdomiausia, kursime filmus. Žinoma, scenos bei dekoracijos gal ir nebus ypatingos, tačiau mūsų laukia daugybė nuostabių galimybių! O dabar jau galime pažvelgti į „The Movies“ iš arčiau.

ŽAIDIMO DOSJĖ

„The Movies“	
www.themoviesgame.com	
KŪRĖJAS:	„Lionhead Studios“
LEIDĖJAS:	„Activision“
ŽANRAS:	strategija
DATA:	2005–11–11

REIKALAVIMAI SISTEMAI

CPU:	800 MHz
RAM:	256 MB
VIDEO:	64 MB
HDD:	2,5 GB

NUOMONĖ

The Movies turi tai, ko neturi kiti pagrindiniai šio švenčių sezono žaidimai – masinį žavesį. Jis pasiekia visų amžių ir abiejų lyčių žaidėjus. O galimybė žmonėms kurti savo filmus neabejotinai sukels kūrybinių minčių bangą ir išvysime aibę įvairiausių filmų. Galimybės tiesiog nesibaigiančios, dar turint galvoje galimus parsisiunčiamus žaidimo papildymus ateityje.

Marty Chinn, „Gaming Age“

„Online“ reitingų vidurkis: 85%

SLAKTEREIKA

Žaidime realizuoti 5 skirtingi žanrai: „sci-fi“ (mokslinė fantastika), siaubo, romantika, veiksmo filmų bei komedija. Ką gi, to visiška pakanka. Juolab, kad kurdami filmus galite naudotis visomis tuo metu studijoje esančiomis dekoracijomis, ne vien pritaikytomis konkrečiam žanrui. Žinoma, kurti galite visus filmus be išimties, tačiau atsižvelgti reikėtų į to meto žmonių poreikius. Juos įtakoja įvairūs pasaulio įvykiai, kurie lemia susidomėjimą vienu ar kitu žanru. Pavyzdžiui, pranešus apie tai, kaip porelė apiplėšė banką ir pabėgo su dešimčia dolerių, tikėkitės didesnio susidomėjimo veiksmo bei romantiniais filmais. Gaila tik, kad šie įvykiai nėra atsitiktiniai ir, jeigu žaisite dar kartą, jie visi kartosis. Tiesą sakant, su būsimosiomis filmų madomis taikytis labai lengva — apie įvykį būsite informuotas gerokai prieš jam įvykstant, tad tikrai spėsite pastūmėti savo scenaristus reikiama linkme.

Kiekvieną kartą pradedant savosios studijos verslą daroma taip pat: pasisamdote porą statybininkų, kiemo prižiūrėtojų ir pradedate darbus prie pagrindinių savo studijos pastatų. Visų pirma — tai namas, kuriame samdysite būsimas žvaigždes, papildomus darbininkus bei režisierius. Kiti



būtini pastatai — scenaristų namelis bei jūsų biuras, kur aktoriai bei režisieriai repetuos tekstus, o jūs paskirsite vaidmenis. Be abejo, kokia kino studija be grimo pastatų bei didžiulių plotų įvairiausioms dekoracijoms. Toliau viskas gan paprasta: griebiate scenaristus, bakstelite jų nosis į reikiamą langelį, šie puola prie būsimojo šedevro. Kai tik scenarijus pabaigtas, nešate jį į gamybos biurą, numetate ten bent kiek reikiamo meno pramokusį aktorių bei režisierių, ir likusioji gauja (antrojo plano aktoriai bei filmavimo grupė) susirenka patys. Ką gi, pakankamai greitai parepetavus, filmas jau paruoštas filmavimui! Visi keliasi į reikiamą paviljoną. Taigi, visiškai netrukus turėsite pirmą savo šedevrą. Tiesa, pradžioje gali būti sunku, nes kitos studijos bus gerokai pažengusios toliau, ir jūs tiesiog neturėsite išteklių geresnės kokybės filmams, tačiau geriau paruoškite savo pagrindinius aktorius bei režisierius ir visai netrukus galėsite ne tik pasivyti, bet ir pralenkti oponentus. Nepamirškite, kad aktoriai netgi nesifilmuodami gali treniruoti savo įgūdžius scenoje.

Kino žvaigždės, tiesą sakant, labai įnoringos — tai naują makiažą jiems duok, tai naujų drabužių ar treilerio reikia, galų gale ir antro asistento užsimano! Nepaisant visų įnorių tenkinimo, žvaigždės nuolat nepatenkintos — jų manymu, per mažas atlyginimas (tik jei duosite vienam daugiau, kiti iš karto sužinos ir patys užsimanys priedo prie savo iš tiesų nemažos algos), taip pat dejuoja dėl per didelio streso kiekio. Galų gale, jiems gali būti labai nuobodu, o režisieriai turi įprotį per pertraukėles tarp scenų filmavimo nueiti prisigerti. Laimė, tai pagydoma, yra netgi specialus pastatas reabilitacijai bei priklausomybei nuo maisto (taip taip!) bei alkoholio gydyti.

Filmų sėkmės formulė paprasta — kuo daugiau žvaigždučių gauna filmas, tuo jis bus pelningesnis. Daugiausia galima gauti 5 žvaigždutes, ir tai jau bus tikras „blockbuster'is“. Filmo įvertinimas labai priklauso nuo scenarijaus kokybės, aktorių meno vaidinti pasirinktame žanre bei filmavimo metu naudojamų technologijų. Tiesa, įtakos turės ir aktorių bei režisierių santykiai filmavimo metu bei žvaigždžių nuotaika.

Sklypo puošyba taip pat svarbi — gausite didžiulį sklypą (na, iš pradžių taip atrodys), kurį apstatysite įvairiais paviljonais, kurie jums neš pelną (ar nuostolį). Nepamirškite, kad studijos reitingas priklauso ir nuo sklypo išvaizdos. Taigi, kuo daugiau ir kuo įvairesni krūmai, medžiai, gėlės ar kiti augalai auga jūsų kieme, tuo geriau. Neaišku, kas vertina tą jūsų sklypo grožį, tačiau iš karto pastebėsite pokyčius, pasodinę kampe keletą palmių. Beje, žvaigždės nori kuo gražesnių treilerių, taigi, vien jo neužteks, jį dar reikės ir apstatyti sūpuoklėmis, pašto dėžutėmis ir, be abejo, palmėmis.

Na, ir apie tai, ko visi labiausiai laukė — nuosavų filmų kūrimą. Taip, tai iš tiesų yra! Bet ne, tai ne visai tai, ko norėjome. Iš tiesų „The Movies“ yra supaprastintas žaidimas. Dėmesio skirta visur vienodai: mikroekonomikai, filmų gamybai bei žvaigždžių rūpesčiams bei rūpestėliams. Taigi, niekas neišplėtota



VIENOS STUDIJOS ISTORIJA

Šį verslą nutariau pradėti ankstyvais 1920–aisiais, kada kino verslas tik buvo prasidėjęs, o kitos trys tuo metu veikiančios kino studijos buvo tik pradėjusios sukti varganus filmelius, ir aiškiai buvo galima matyti, kad ten nėra stiprios rankos politikos, kadangi jų žvaigždės tik ir laukdavo progos bėgti kiton kompanijon, kur šiek tiek didesnis atlyginimas patenkindavo jų nereiklias fantazijas.

Taigi, pasiskolinęs varganus 200.000$, nutariau parodyti visiems, iš kur kojos dygsta. Sklypą jau buvau paveldėjęs iš senelio, anksčiau čia turėjusio rančą. Ką gi, tuščiame lauke vis tiek nieko doro nesuvaidinmas nužvelgė mane, bet mano žodis tvirtas. Štai taip pas mus tampama žvaigžde, netgi jei tu statybininkas ar šlavėjas, vis tiek turi šansą. O tą „žvaigždę“ su alkoholiko veidu pasiunčiau į montuotojų brigadą. Visi jie ten tokie, tai tegu ir jis prisijungia.

Atsimenu, kaip didžiavausi savo pirmuoju filmu! Nesvarbu, kad jame tebuvo vienas aktorius, pora scenų ir jis netruko nė minutės. Filmo kokybė buvo pakenčiama, nors pagrindiniame vaidmenyje ir buvo statybininkas. Žinoma, šis mėgėjiškas darbas lygintis su kitų studijų šedevrais vis dar negalėjo, tačiau jau pačio pirmojo filmo užteko, kad pinigėliai pradėtu by-



si, taigi tenka užsiimti svarbiausiais pastatais. Kadangi studijoje geri statybininkai reikalingi ne mažiau už žvaigždes, pirmiausiai pasisamdžiau juos. Vyrukai pasirodė tikrai išmanantys darbą, kadangi tiesiog per naktį išaugo didžiulė uždengta konstrukcija su pastolių sienomis, į kurią manęs neįleido, motyvuodami to, kad savo darbą žino geriau už mane ir užtikrino, kad rezultatas patiks. Ir patiko.

Visai netrukus prie mano ištaigingos studijos pradėjo rinktis neaiškios žmogystos. Cha, aktoriais nori būti! O ant kaktos tiesiog parašyta: „potraukis alkoholiui, greitai pavargsta“. Nesulauksite, čia priimami tik geriausi! Taigi, nueinu prie studijos vartų, kur kaip kokioje panemunės darbo biržoje būriuojasi kandidatai į statybininkus ir šlavėjus. „Klausyk“ — sakau aš vienam iš jų — „Vaidinti moki?“. Šis tik gūžtelėjo pečiais, bet neatsisakė. Ką gi, pirmyn vyruti. Šis dar netikėdarėti į kišenę, o ne iš jos. Deja, tuo metu filmų su geru scenarijumi sukurti nebuvo įmanoma, nes scenaristų lūšnelė tiesiog neleisdavo jiems pasireikšti, ir jie išsibėgiodavo, nesugebėdami sukurti nieko geresnio.

Ką gi, po dar kelių ne tokių įsimintinų filmų pajutau, kad dabartinės dekoracijos jau pernelyg išsunktos, o žolė visame sklype išmindyta. Užsodinęs kelis nedidelius miškelius, aš rimtai užsiėmiau būsimųjų žvaigždžių auklėjimu. Bėda ta, kad vis tobulėjant technologijoms (kurias padėdavo plėtoti mano ištikimieji mokslininkai), scenarijai darydavosi vis didesni, reikėdavo vis daugiau paviljonų, ir mano aktoriai bei režisieriai vis dažniau maištaudavo, reikalaudami atlyginimo už viršvalandžius bei treilerio, kuriame galėtų pasislėpti nuo akinančios mūsų gimtosios saulės, kurios niekada neuždengdavo debesys.

Netrukus prie studijos pradėjo rinktis ir paparaciai. Tiesa, jie buvo ne itin drąsūs ir trainiodavosi arba aplink darbo biržą, stengdamiesi apsimesti šlavėjais, arba slankiojo apie kioskelius, pardavinėjančius dešrainius bei kavą, kur jiems retkarčiais pavykdavo nufotografuoti bepietaujančią žvaigždę. Ką gi, paparacius tekdavo retkarčiais padrąsinti ir už rankos privesti prie žvaigždės. Jei nuotrauka pavykdavo, reitingas tiek ir mano studijos, tiek ir aktoriaus ar režisieriaus iš karto išaugdavo. Taip praėjo 30–tieji, 40–tieji.

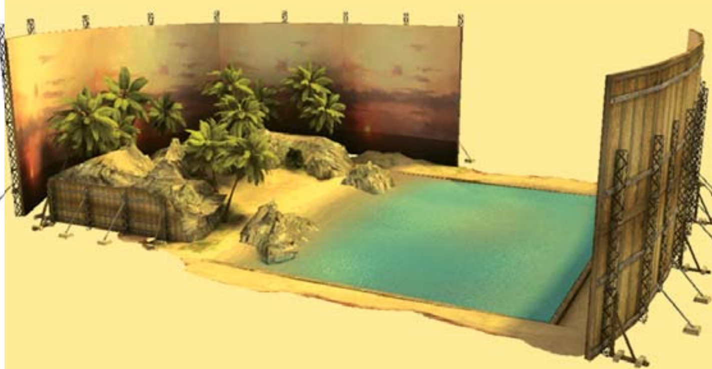
Žvaigždės dažnai skųsdavosi ir dėl per mažų rūbų, taigi retkarčiais tekdavo vesti juos pas siuvėjus, kurie jiems uždėdavo naują to amžiaus kostiumą. Tiesa, tas kostiumas nedarydavo įtakos jų išvaizdai, tik paglostydavo mano kraujasiurbių išeikvotojų tuščiagarbiškumą.

60–taisiais supratau, kad reikia naujo kraujo. Aplink vaikščiojo močiutės ir seneliukai — nieko keisto, jau praėjo 40 metų, o į studiją jie atėjo būdami 18. Kuo greičiau į plastinės chirurgijos centrą! Jis kaip tik buvo pastatytas prieš kelis metus, tačiau technologijos dar buvo nepatikimos, o įvairūs genijai tik išradinėjo silikoninius implantus. Netrukus studija atsinaujino iš esmės, ir tik pase buvo galima sužinoti tikrąjį aktoriaus amžių, nes chirurgija daro stebuklus, ir visi atjaunėjo maždaug dvidešimčia metų.

Tada ir prasidėjo didžiosios problemos. Scenaristai didelių reikalavimų nekėlė, bet keršydami, kad skiriu jiems per mažai dėmesio, pradėjo kurti didžiulius scenarijus, kuriuose išnaudodavo daugiau nei pusę visų mano paviljonų. Filmų kūrimas pradėjo trukti vis ilgiau, o kai šeštąjį kartą pagavau 65 metų režisierę slapčia sėlinančia į barą, tuo metu, kai visa filmavimo grupė stovėjo po svilinančia saule, mano kantrybė trūko. Paskelbęs didįjį valymą, išmečiau beveik visus aktorius ir vėl priėmiau į darbą porą iš kitos studijos perbėgusių „puszvaigždžių“. Filmavimo reikalai pagerėjo, tačiau pradėjo kristi reitingai, studijų apdovanojimų konkurse jau dažniausiai tegaudavau tik apdovanojimą už „gražiausiai sutvarkytą sklypą ir metų naudą motinai gamtai, leidžiant augti miškams“. Nieko, turės kur mano jaunieji aktoriai paplušėti... Ir tie filmai...

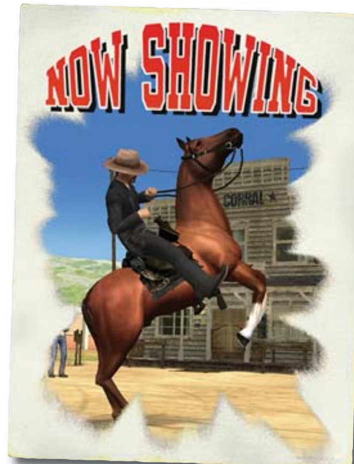
PO 40 METŲ.

Ką gi, studija dirba neblogai, retkarčiais išleidžia vieną kitą filmą, kuris patenka į pirmąjį dešimtuką, ir kapitalas vis didėja. Tiesa, pinigų nėra kur dėti, tačiau maišai, sukrauti mano biure, kelia studijos reitingą. Be pertvarkymų studijoje taip pat nepavyko išsiversti. Du kartus viską perstačiau iš naujo, mat pinigų, kaip minėjau, turiu kaip šieno. Žinoma, mano bendram reitingui tai nepadėjo, ir per apdovanojimų ceremonijas telaimėdavau kategorijoje „metų žaliausiasis sklypas“. Bet, laikui bėgant, aktoriai vėl tobulėjo, scenaristai gavo dar vieną namuką, kuriame kurdavo tikrus šedevrus, ir mano studija klestėjo... klestėjo... Galų gale, pavargęs nuo viso to kino verslo, nutariau išeiti į pensiją ir kurti filmus pats. Netrukus mano debiutas kine — veiksmo filmo „Raudonkepuraitė“ premjera. Tikėkimės, kad publikai patiks mano šedevras!





taip, kaip galėjo būti. Norėtųsi daugiau smulkmenų, kurių čia nėra. Jūsų filmai yra kuriami atskirame pastate, tiesa, žaidimo pradžioje jo neišvysite (nebent žaidžiate „sandbox“ reži-



mu). Kiek vėliau gausite biurą savo filmams kurti, o dar vėliau papildoma biurą, kuriame galėsite prie filmo pridėti subtitrus bei papildomus garsus. Iš tikrųjų, kiekvienas, kuris buvo įsijungęs bet kurią video medžiagos apdorojimo programą (kad ir „Windows Movie Maker“), bus nustebintas. Nemaloniai nustebintas. Filmų kūrimas (iš tiesų scenarijaus) yra taip pat supaprastintas. Mūsų kompiuteriniai aktoriai tegali vadinti tik iš anksto surežisuotas „skriptines“ sceneles — nesvarbu, kad jų daug, tačiau tai suteikia tik iliuzinę laisvę. Filmų kūrimas vyksta taip: pasirenkate vieną iš siūlomų filmo struktūrų — galima rinktis tradicinį Holivudo šabloną (intro, užuomazga, veiksmas, atomazga), sudėtingesnį siužetą ar laisvą siužetą. Pasirenkate aktorius, galite jiems parinkti kostiumus, ir pirmyn į filmo kūrimą! Taigi, pasirenkate vieną ar kitą dekoraciją, paskiriate aktorius, parenkate foną, apšvietimą, retkarčiais kameros padėtį, tada renkate antrą scenelę, ir taip toliau. Iš tiesų tai nėra tas perversmas žaidimuose, kurį kažkas tikėjosi išvysti. Tiesa yra ta, kad tokių žaidimų jau buvo, tačiau, jei aš neklystų, tiesiog nebuvo tokio didelio paruoštų scenelių bei kostiumų pasirinkimo. Taigi, nepaisant Molinjė pastangų, žaidimas tiesiog nėra toks, kokio tikėjomės. Tačiau jis užims jus kurį laiką, ir galbūt, jeigu autoriai nepatingės, jau „The Movies 9“ mes turėsime visišką laisvę! PC

PCK VERTINIMAS

PIRMAS ĮSPŪDIS	**7.0**
Iš kur čia „theme park“?	
GRAFIKA	**8.5**
Nebloga, daug animuotų judesių, tokiam žaidimui pakankama.	
VALDYMAS	**8.0**
Supaprastintas „paspausk ir (arba) numesk“.	
GARSAS	**9.0**
Radija! Tik neišjunkite radijos!	
ĮDOMUMAS	**7.5**
Primena apversta V raidę. Pradžioje ne itin daug galimybių, vėliau įtraukia į kino pasaulį, o kai pamatai kad per 10 metų nieko naujo ten neįvyksta, atsibosta.	

Žaidėjai pasiskirstys į dvi kategorijas: tuos kurie pažais žaidimą savaite – dvi ir pamirš, ir tuos kurie pažais... ir žais.., ir žais... ir kurs savo filmus.,. ir keisis jie interneto platybėse savo trileriais bei komedijomis, ir lauks jie eilinio žaidimo papildymo,..

GALUTINIS 8.0

ATEIK ŽAISTI



TIK KLUBUOSE

- rasi daug naujų žaidėjų;
- išmėginsi savo kaladę
- Tave konsultuos;
- gausi oficialų žaidėjo numerį;
- užsiregistruosi pasauliniuose reitinguose;
- dalyvausi oficialiuose turnyruose;
- ir turėsi galimybę dalyvauti pasaulio, Gran Prix čempionatuose, Pro Turuose ir laimėti tikrai didžiulius prizus!



DAUGIAU INFO APIE **MAGIC: THE GATHERING**
SUŽINOK APSILANKĘS **WWW.ZAISK.LT**



KLUBAI VILNIUJE:
Antradieniais nuo 15 val.
KLUBE "INTRO", MAIRONIO G. 3, VILNIUS.

KLUBAI KAUNE:
Ketvirtadieniais: nuo 18 val. ir
Šeštadieniais: nuo 12 val
KLUBE "VIESTURAS" PALANGOS G. 9, KAUNAS
Sekmadieniais: nuo 12 val. Restorane "BRAVORAS" (BUVĘS STUMBRO RESTORANAS) ŽVANGUČIŲ G. 19, KAUNAS

KLUBAS PANEVĖŽYJE
Šeštadieniais nuo 11 val. ir trečiadieniais nuo 14:30 val.
KNIAUDIŠKIŲ 21, PANEVĖŽYS

KLUBAS KLAPĖDOJE:
Sekmadieniais nuo 12 val.
VINGIO G. 14 II AUKŠTAS (PRIEŠAIS "THOMAS PHILIPPS" KRAUTUVĘ)

KLUBAS ŠIAULIUOSE:
Antradieniais nuo 18.30 val.
"JAUNIMO CENTRE" VYTAUTO G. 103A



KLUBAS VILNIUJE
Sekmadieniais nuo 14:30 val.
KLUBE "PAPARTIS" ARCHITEKTŲ 43 / 31, VILNIUS.
Šalia Lazdynų IKI - tame pačiame pastate. 631-90050

KLUBAI KAUNE
Šeštadieniais nuo 12 val.
KLUBE "AMERIKA PIRTYJE" VYTAUTO PR. 71, 688-39575
Sekmadieniais nuo 12 val.
RESTORANE "BRAVORAS" (BUVĘS STUMBRO RESTORANAS) ŽVANGUČIŲ G. 19, KAUNAS 682-41598

KLUBAS PALANGOJE
Antradieniais ir Ketvirtadieniais nuo 12 val.
ČILI PICERIJOJE BASANAVIČIAUS G. 45 (ŠACHMATINĖJE). 620-24100

KLUBAS PANEVĖŽYJE:
Penktadieniais nuo 15 val.
KNIAUDIŠKIŲ 21, PANEVĖŽYS 624-42020

KLUBAS ŠIAULIUOSE:
Šeštadieniais nuo 12 val. SANTARVĖS VID. MOKYKLA (VYTAUTO G. 113). 618-20053

KLUBAS ŠILUTĖJE:
Antradieniais ir Ketvirtadieniais nuo 12 val.
ŽEMAIČIŲ NAUMIESČIO G. 3
(AUTOSERVISO PATALPOS, IIA.), 620-76168

KLAIPĖDOJE
šeštadienį - sekmadienį 12-15 val. Tiltų g. 5 kavinėje "Šikšnosparnis".

ŠILUTĖJE
šeštadienį - sekmadienį nuo 12 val. Sodų g. 10 klubas "Faraonas"



KRONIKOS IŠ SEPTYNIOLIKOS VALANDŲ KELIONĖS

ŽAIDIMO DOSJĖ

„Fable: The Lost Chapters“	
www.lionhead.com/fabletlc	
KŪRĖJAS:	„Lionhead Studios“
LEIDĖJAS:	„Microsoft Game Studios“
ŽANRAS:	Veiksmo RPG
DATA:	2005–09–23

REIKALAVIMAI SISTEMAI

CPU:	1.4 GHz
RAM:	256 MB
VIDEO:	64 MB (su „shader“ palaikymu)
HDD:	3GB

NUOMONĖ

Negaliu neišlieti savo jausmų apie šį žaidimą. Jo trūkumai yra nereikšmingi palyginti su viskuo, ką šis žaidimas atlieka teisingai. Jis turi viską, ko aš ieškau RPG žaidime: kokybišką istoriją, aukščiausio lygio vaizdus, nuostabią muziką, humoro užuominas, kurios per daug neužtemptos, ir svarbiausia, įsitraukimo jausmą, kuris įsuka mane į kitą pasaulį.

Keith Durocher,
„Worth Playing“

„Online“ reitingų vidurkis – 84 %

Pabudome ir kelkimės. Dar vienas RPG... A, suklydau. Veiksmo RPG, kaip jie sako. Taip, dar vienas veiksmo RPG ant mano darbastalio. Hm, bet vis dėlto gerai, kad laikas su „Fable: The Lost Chapters“ praskrieja kaip ant sparnų. Žaidimas per daug neapkrauna, nereikalauja pernelyg dažnai „laužyti“ galvą dėl kokių nors mįslių ar keiktis, nenugalint kokio nors stipresnio boso. Čia viskas labai lengvabūdiška ir naivu — norite, tampate demonu, norite — angelu. Ir niekas jūsų neklaus kodėl... Matys ragus — pataikaus, matys aureolę — nesąmoningai juoksis ir plos. O jūs paprasčiausiai turėsite su tuo susitaikyti.

KYO

Pabudau. Tartum koks košmaras slėgė mane, tartum koks grėsmingas praeities šešėlis... Prisiminimai... Gimtasis kaimelis, šaltu veidu purve gulintis tėvas, degantys namai, naktis, pašaipiais atspalviais įkyriai besikišanti į mano gyvenimą ir vienas iš jų, didvyrių, trokštantis savo galiomis pakeisti mano likimą. O dabar aš čia, įtakingoje didvyrių gildijoje, kurioje gimsta didžiausi pasaulio gelbėtojai ir pagyrūnai. Taip pat čia gimsta ir didžiausi niekšai, aklai manantys, kad užvaldys pasaulį. Heh, kokie naivuoliai... Na, o dabar jų misija garantuotai taps dar sunkesnė. Geriečių pusėje esu ir aš — jaunas, kol kas nežinomas, bet perspektyvus didvyrių gildijos atstovas. Kraupūs vaikystės prisiminimai ir visos gildijoje praktikuojamos treniruotės tapo priemonėmis ir įsitikinimais, kurių dėka mano asmeninė užduotis tikrai BUS įvykdyta ir man visiškai nesvarbu, kiek niekšų kris ar bus sužeisti. Blogis nenugalės. Tik ne šį kartą.

Gildijos treniruotės nesukėlė absoliučiai jokių problemų — lengva, paprasta ir lengvai įsimenama. Žinoma, čia susiradau ir pirmų draugų, tokių kaip simpatiška „šokoladinė“ mergaitė Whisper. Su ja drauge treniravomės, vėliau tapome konkurentais, o dar vėliau netgi petys į petį kovėmės arenoje... Et, ir vėl tie prisiminimai. Gerai, kad jie nors skirtingi. Taigi, grįžtant prie gildijos užbaigimo... Buvau oficialiai pripažintas didvyriu tarp vyriausiųjų ir pradedančiuoju tarp pasaulio gyventojų. Na, kadangi kovos pagrindus, magiją ir visą kitą didvyriams būdingą atributiką jau išmaniau, pradėjau nuo savo pravardės. Žinote, labai jau man nepatiko tas „chicken chaser“ (vištų vaikytojas :)), todėl pas paprastą gatvės prekiautoją nusipirkau kitą — „Liberator“ (išlaisvintojas, išvaduotojas). Kadangi pravardė jau buvo, kad ją įtvirtinčiau atlikau porą teigiamų „kvestų“: išdaužiau pikniko vietovėje besiveisiančius vabzdžius, apgyniau

NIXIE

U GONNA PAY

Jie padarė klaidą...Kaip visada, patys to nežinodami, užveržė kilpą sau ant kaklo. Aš vis dar sapnuoju košmarus apie tą naktį... Jie man teikia stiprybės, stiprybės tęsti pradėtą darbą. Ironiška, bet juos visus nužudys „auka“. Galvoje seniai tuščia, ekstremaliausiomis akimirkomis žmogus užgniaužia visus pašalinius instinktus, išskyrus tuos, kurie reikalingi išgyventi. Ir aš išgyvensiu. Iš pirmo žvilgsnio tai buvo „įprastas“ eilinių banditų išpuolis prieš niekuo neišsiskiriantį miestelį. Jie išžudė visus... mano šeimą... Gaila, kad manęs nerado,gal taip būtų dar geriau. Bet dabar nebesvarbu, grįžęs prie tėvo lavono aš pajutau tuštumą... Daugiau nieko. Tas vaizdas sustingo mano atmintyje ir pasiliks ten ilgam, kol neliks nė vieno iš jų.

ANGER

Kaip galėjau pamanyti, atsitiktinumo dėka mane priėmė globoti vienos karių gildijos nariai. Vadinantys save „herojais“...heh. Na, ką aš žinau, galbūt pasauliui tikrai reikia tokių skambių vardų, kad žmonės galėtų save apgaudinėti esą turi užnugarį, apginsiantį nuo visų kataklizmų...Vienaip ar kitaip, čia prasidėjo mano mokymas — būti savarankišku, pasirūpinti savimi, pasiruošti fiziškai. Aš vis dar sapnuodavau košmarus ir jie neleisdavo man užmiršti, nuklysti nuo pasirinkto kelio. Tiesą sakant, niekas nevertė manęs būtį blogu ar geru — viskas priklausė tik nuo manęs, o tai jau buvo nuspręsta daug anksčiau. Jie sumokės, sumokės už kiekvieną klyksmą, kuris vėl ir vėl skamba mano galvoje.

PAIN

Laikas bėgo, su kitais „mokiniais“ gildijoje išmokau pagrindinių kovos elementų — išlaikyti sunkų kardą rankoje ir pajusti lanko lengvumą. Magija — ne kas kita, kaip žmogaus valios padarinys, kurį galima išsiugdyti nuolatinio susikaupimo ir disciplinos pagalba. Tiesą sakant, man viskas sekėsi lengvai, nes aš turėjau tikslą. Tik žvelgdamas atgal, dažnai abejoju, ar nepadariau klaidos... Po dar kelerių metų prasidėjo taip vadinamos užduotys — įvairiausi žmonių prašymai, kuriuos įvykdžius, galėtų palengvėti jų gyvenimas. Tada viskas ir pradėjo keistis... Iš pradžių jie mane vadino „chicken chaser“, bet ar tai man rūpėjo? heh... Aš reguliariai ir ritmingai atlikinėjau man skirtus pavedimus, jaučiau kaip grūdinasi kūnas. Žmonės išgirsdavo apie mano padarytus „žygdarbius“, net jei jie būdavo ne visai tokie, kokių jie tikėdavosi... Tarkim, kaip šiandien prisimenu, man buvo siūloma apginti fermą, terorizuojamą kažkokius banditų. Vėl gi, ar jie man rūpėjo? Ne. Man skubiai reikėjo pinigų ir iš patikimų šaltinių gavau „subtilesnį“ pasiūlymą — ne išgelbėti fermą, o padėti ją... apiplėšti. Pirmas lašas blogio jūroje. Aš buvau jaunas, stiprus, laikas bėgo greitai, man niekas nerūpėjo...Vis dažniau žmonės prikąsdavo liežuvius, vos tik į mane pasižiūrėję — kažkas jiems pasąmonėje įjungdavo pavojaus varpelius... Ir tada aš pastebėjau, jog ėmiau keistis. Virsmas, kurio nebegalėjau sustabdyti... Ne, aš nenorėjau jo sustabdyti. Veidas tapo niūrus, akys apsiblausė, mintys susijaukė. Už ką aš kariauju, kas mano priešai? Būtent tada mane pasišaukė vienas gildijos vyresnysis ir kuo ramiausiu tonu pareiškė, jog, tikriausiai, mano sesuo gyva... Ji galėjo išgyventi tą naktį... Kažkas tą akimirką sukirbėjo mano viduje, bet viskas buvo per daug komplikuota, pasaulis jau buvo pasikeitęs. Vis gi, dėl man nežinomų priežasčių man liepė surasti savo seserį. Koks naivus tada buvau, kiek daug nemačiau už visų tų kaukių. Jie privalėjo man viską papasakoti, JIS privalėjo. Istorijoje buvo Ginklas. Buvo ir JOS, privertusios mane stabtelėti ir susimąstyti, ar teisingu keliu einu. Buvo ir JIS, manipuliavęs manimi per ilgai ir sulaukęs savosios apokalipsės...







WTF DUDE ???

Rašau tai dėl vienos labai paprastos ir gan ironiškos priežasties — aš tiesiog niekam negaliu to papasakoti. Jie manęs neklauso, kaip paklaikę bėga vos mane išvydę. Visi. Hahahaaa.. Gelbėtojas, virtęs...nežinia kuo. Virsmas, apie kurį aš kalbėjau, jis...progresavo. Na ką čia ir kalbėti, man išdygo ragai !!! Vieną rytą atsikėliau, pažiūrėjau į savo atvaizdą ir, tiesą sakant, išvydau savo sielos atspindį. Akys degė. Raudona liepsna veržėsi iš akiduobių. Bet ši liepsna nedegino, ji buvo maloni...Tiesa, mano oda, hm, suskeldėjo į šimtus rėžių ir, apskritai, veidas nebebuvo liūdnas, kaip anksčiau... Įniršis, pagieža...kerštas. O taip, manasis tikslas ir kur jis mane atvedė... Iš pradžių žudžiau nors ir iš menkų, tačiau „gelbėjimo“ paskatų. Vėliau tai neteko prasmės. Pasaulis apsiniaukė, visi pasidarė vienodi. Žudžiau dešimtimis, šimtais...Padėjau žmonėms žudydamas banditus, vėliau su tais pačiais banditais galabijau juos. O viduje vis dar buvo tuščia. Siela raudojo...raudojo, kaip mažos mergaitės... Na taip, tam tikra prasme, taip. Nežinau ar tai būdinga tik pasakoms, bet lemtingas

nuo banditų taikią fermą ir taip toliau... Vos pradėjus rodyti savo gerą širdį, darbų atsirado iki kaklo ir dar daugiau, todėl turėjau dirbti, dirbti ir dar kartą dirbti. O tuo tarpu gildijos vyresnysis, matydamas tokį mano entuziazmą, tiesiog pašėlo iš džiaugsmo ir siūlė naujus „kvestus“, kaip koks nepailstantis konvejeris. Kita vertus, tai buvo gera proga išgarsinti savo vardą ir užsitarnauti žmonių palankumą. Taip bėgo laikas, diena keitė naktį, metai slinko...

Netrukus, sugrįžęs į savo gimtąjį kaimelį, apsivedžiau, nusipirkau dabar parduodamą savo tėvų namą ir ten kurį laiką laimingai gyvenau. Žmonės mėgo mane, buvau, arba stengiausi būti, geras, kilnus ir paslaugus. Na, o kadangi aplinkui buvo nemažai savanaudžių ir sadistų, žmonėms labai patiko, kad kas nors už juos atlieka bet kokį darbą. Tiesa, už tai man mokėdavo, ir žmonai tai patiko. O kadangi pinigų buvo daug, ji stengėsi net negalvoti iš kur jie ir džiaugėsi gyvenimu. Nerūpėjo jai ir kam jos vyrui geriausi šarvai bei kardas. Lovoje savo darbą atlikdavau nepriekaištingai, ir tai ją pilnai patenkindavo. Vaikščiodavo dienomis ir niūniuodavo, koks pasaulis nuostabus, kaip gražiai žydi gėlės... Tuo tarpu mano pasaulis anaiptol nebuvo gėlėmis klotas, nes netrukus sužinojau įvairių užuominų apie savo seserį bei mamą, kurios, pasak įvairių šaltinių, dar gyvos. Čia prasidėjo mano asmeninė užduotis, kurios neįvykdyti tiesiog neturėjau teisės. Nuo to priklauso mano likimas, tai buvo atsakymai į visus praeities klausimus, taip pat dalis kartaus keršto, kuris, šiuo atveju, buvo neišvengiamas.

Beje, po kiek laiko, medžiodamas banditus, sutikau ir savo gyvenimo priešą Jack of Blades. Skambus pavadinimas, tačiau pats tipas silpnas ir kvailys, todėl malonumo susidūrus su juo visiškai nejaučiau. Anas man vis bandė įskiepyti, koks iš manęs išeitų puikus blogiukas ir taip toliau... Ir iš kur tas naivumas? Jeigu būčiau pasukęs blogio keliu, būčiau nedelsiant jį nužudęs. Dabar, pasukęs gėrio keliu, vis tiek jį nužudysiu. Tad koks, galų gale, jam skirtumas? Šito taip ir nesupratau, tačiau mainais gavau atsakymus į kitus, nemažiau svarbius savo bei kitų gyvenimo klausimus. Taip pat išnarpliojau daug keistų, kvailų ir kartais netgi absurdiškų intrigų, atlikau daug tarpusavyje nesusijusių, nuobodžių „kvestų“... Po kiek laiko tapau vieno kaimelio meru, pasišvaisčiau pinigais šen bei ten, dar buvau užkietėjęs, labdaringumo akcijomis sergantis maniakas, todėl šelpiau šviesuolių šventyklą milžiniškomis sumomis... Visiems tai labai patiko, todėl ilgainiui dar ir aureolę man ant galvos užkabino. Na, aš nesiskundžiau. Vaikščiodavau apsirėdęs šviesiais, net tviskančiais nuo baltumo rūbais, sveikinausi su visais, rūpinausi viena mokykla, tiekdamas jai naudingas knygas, padėdavau kaimelių sargybiniams





ir įvairaus statuso žmonėms. To jiems ir reikėjo — klegeno, mojuodavo rankom, man praėjus, ir džiaugėsi eiliniu mano vizitu.

Tiesa, kai buvau dar jaunas, vos išėjęs iš gildijos, stebėjau, kaip stiprūs ir narsūs didvyriai, apsitaisę didžiausiais šarvais, nuolatos kažkur skuba, vos trumpam užsuka į kaimelius. Bet vėliau, kiek paaugęs, ir aš toks tapau. Užbėgdavau į kokį kaimelį trumpam, apsipirkdavau, aplankydavau žmoną, apsikeisdavome komplimentais, užsukdavau į gildiją ir vėl prie kasdienių darbų: gelbėjimai, paieškos, paslapčių gvildenimai. Tačiau kelionėse pasitaikydavo ir keistesnių užduočių: derybos su mirusiomis dvasiomis, neaiškios kilmės vilkolakių medžioklė ir panašios anomalijos, kuriose patirties turėjau mažai. Po galais, juk viskas, ko mus mokė gildijoje, buvo kaulų knežinimas ir įvairiausia magija. Bet, kaip supratau savo kelionės metu, tai toli gražu ne gyvenimo būdas...

Laisvalaikiu kasinėdavau žemę, naiviai tikėdamasis rasti piratų paslėptus turtus, arba ramiai sau žvejodavau. Kad ir kaip ten būtų, abiem atvejais rasdavau sidabrinių raktų, kuriais galima būdavo atrakinti specialias skrynutes. Be jų galima būdavo sugauti žuvis, iššikasti kokius nors gyvybės eliksyrus ir t.t. Dar rasdavau įvairias demonų saugomas duris, kurios už teisę įeiti vidun užsimanydavo netikėčiausių dalykų... Vienos — vardą įminti, kitos — nugalėti tam tikrą priešų kiekį. Taip pat būdavo tokių atvejų, kai demonai, saugantys duris, kalbėdavo užuominom. Tuomet visas paslaptis tekdavo išsiaiškinti pačiam.

Na ką, regis, viskas... Aureolę virš galvos turiu, galingiausią žaidime kardą turiu, žmoną turiu, visais blogiečiais atsikračiau ir kvailais jų įnagiais taip pat. Gaila tik, kad tiek daug metų žaidime trukęs nuotykis realybėje užtruko vos septyniolika valandų, per kurias pilnai išnarpliojau ir išgliaudžiau vieną iš naujausių Peter Moulineux žaidimų. Hm, nesakau, kad buvo nesmagu, anaiptol — visi mano nuotykiai tik ir kvepėjo pokštais ir gausybe įvairiausių variacijų tarp gėrio ir blogio, tačiau iki kultinio RPG šedevro žaidimui dar daug ko trūksta. O dabar atsiprašysiu, pasistengdamas ilgiau jūsų nebeužlaikyti savo beribiais paistalais ir tiesiog pasiūlysiu patiems sužaisti ir įvertinti šį savotišką Peter Moulineux žaidimą, kuris, beje, yra perkeltas iš Xbox konsolės ir pagardintas naujais „kvestais“ bei nauja pabaiga. PC



PCK VERTINIMAS

PIRMAS ĮSPŪDIS	**7.6**
Pasaka vaikams ar satyra suaugusiems?	
GRAFIKA	**9.4**
Unikalūs ir savitai sukurti peizažai, aplinkos, vizualiniai efektai ir veikėjų modeliai. Gražu.	
VALDYMAS	**9.5**
Patogus, tik apmaudu, kad gynybos mygtukas yra būtent pelės ratukas...	
GARSAS\MUZIKA	**8.0**
Dialogai kokybiški, o muzikinis fonas patrauklus. Gaila tik, kad panaudota per mažai muzikinių temų.	
SIUŽETAS	**8.0**
Įdomus, tačiau galėjo būti labiau išplėtotas, juolab, kad tikruose RPG 17 valandų būna tik pati žaidimo pradžia...	
Originalus ir iš dalies novatoriškas projektas žaidimų industrijoje. Bet kas, nors kiek pažįstamas su RPG žanru, turėtų išbandyti. Teigiami įspūdžiai garantuoti.	**GALUTINIS 9.0**





viso gyvenimo sprendimas neaplenkė ir manęs. Ir aš pasirinkau... O Dieve, ką aš padariau!.. Apakintas keršto, nepamačiau, kad žudau tuos, už kuriuos sakiau, jog keršiju...Ir manęs niekas nebeįstengė sustabdyti, deja.

IF U NEED STUFF...

Pasaulyje egzistavo keisti, niekam nesuprantami dariniai vadinami „Demonų durimis". Tos durys... šnekėdavo. Pirmą kartą galvojau, kad regiu haliucinacijas, bet jos tikrai šnekėdavo. Kiekviena iš tokių, hm, durų, užduodavo tau kokią nors užduotį, kartais tiesiog pašnibždėdavo keletą žodžių... Tai buvo užšifruoti prašymai ką nors atlikti. Jei tau pasisekdavo vieną iš tokių pergudrauti, jos atsidarydavo. Beje, lobių jos nešykštėdavo. Kartais kelionėse pasisekdavo rasti užrakintų skrynių. Joms atrakinti reikdavo sidabrinių raktelių. Turiu paminėti, jog, visų nelaimei, daugelį raktų aš radau ir daugelį durų atidariau, todėl tapau... nenugalimas.

Berserk : –3450 alignment modifier (kitais žodžiais tariant, tu kaip ir velnias..)

Kažkada minėjau magiją ir kad ją gali valdyti tik sukoncentruotos mintys. Taigi...mane vedė vienintelis tikslas. Focus. Po kiek laiko pastebėjau, kad be jokių pastangų galiu valdyti šias galias. Mano mėgstamiausios atakos visada prasidėdavo ir baigdavosi vienodai. Pamatai priešų būrį... Time Stop. Berserk. Ir jie visi miršta, dar nespėję išsitraukti ginklų... Taip, kiek nuobodoka... Arba ne, gal geriau: aš nusiimu šalmą ir visi pakraupę bėga į šalis? Whahahaa...Turiu paminėti, kad ne visas galias užsidirbau „pats". Yra ir kitų... ne visiems gerai žinomų, būdų. Kaip toje senoje bobutės pasakoje: gūdžioje girioje, už devynių kalvų stovi koplyčia. Na, galima sakyti, sveiko proto žmogus į ją neis, bet argi aš toks buvau... Taigi, Dievas Skorm, kaip spėju, ne šviesos mylėtojas, pasiūlė man paslaugą. Aš jam atvedu gyvų aukų į šią šventyklą, jis su jomis daro ką nori, o man mainais suteikia galios. Kai tai išgirdau, šventyklos skliautais nuskambėjo mano nesveikas juokas... Žinot, ką aš pamaniau. Aš buvau vedęs, jau gana daug metų, bet žmona mane vargino... Na, ji bent jau nebėgo nuo manęs, tačiau man nebuvo jokios naudos iš jos... Vis tiek naktimis slinkdavau į bordelį, tiesą sakant, esantį visai netoli minėtos šventyklos. Taigi, aš atvedžiau ją. Apmulkinau gražiomis pasakaitėmis. Pradžioje ji rėkė, bet ar tai svarbu. Tamsos syvai plūdo mano gyslomis ir aš nebegirdėjau nieko aplink. Ji buvo ne pirma ir ne paskutinė. Auka. Beje, vieno miestelio merė garsėjo savo nepaprastu seksua... tai yra grožiu... O aš kaip tik jau nebeturėjau žmonos. Apsukau jai galvą greitai ir be vargų — juoda rožė juodos sielos turėtojai, auksinis žiedas ir aš jau merės vyras... Bet ji peržengė visas ribas, jos garbės ir gobšumo troškimas man taip įgriso, kad vieną dieną aš ją gerai prikūliau ir išsiskyriau su ja... Tikra bi$#%.



SPEAK FOOL

O taip, aš siautėjau. Gildija užmerkė akis prieš visa tai...bailiai. Vieną naktį prisigėręs kaip...net nežinau kas, išžudžiau vieną miestelį. Kodėl? O koks dabar skirtumas... Aš buvau blogis, kurį reikėjo naikinti, o jie to nesuprato, vis dar laikė galingiausiu savo didvyriu. Tie, kurie išdrįsdavo nebėgti, lenkdavosi man. Na ir kas...Ryt manęs laukia paskutinis išbandymas. JIS. Negi žmonės dar nesuprato, nesvarbu, kas laimės,— juk mane reiktų naikinti... Mano priešo priešas yra mano „hero" ... haha... gyvenimo paradoksai. Mes dar pažiūrėsim.

DEATH

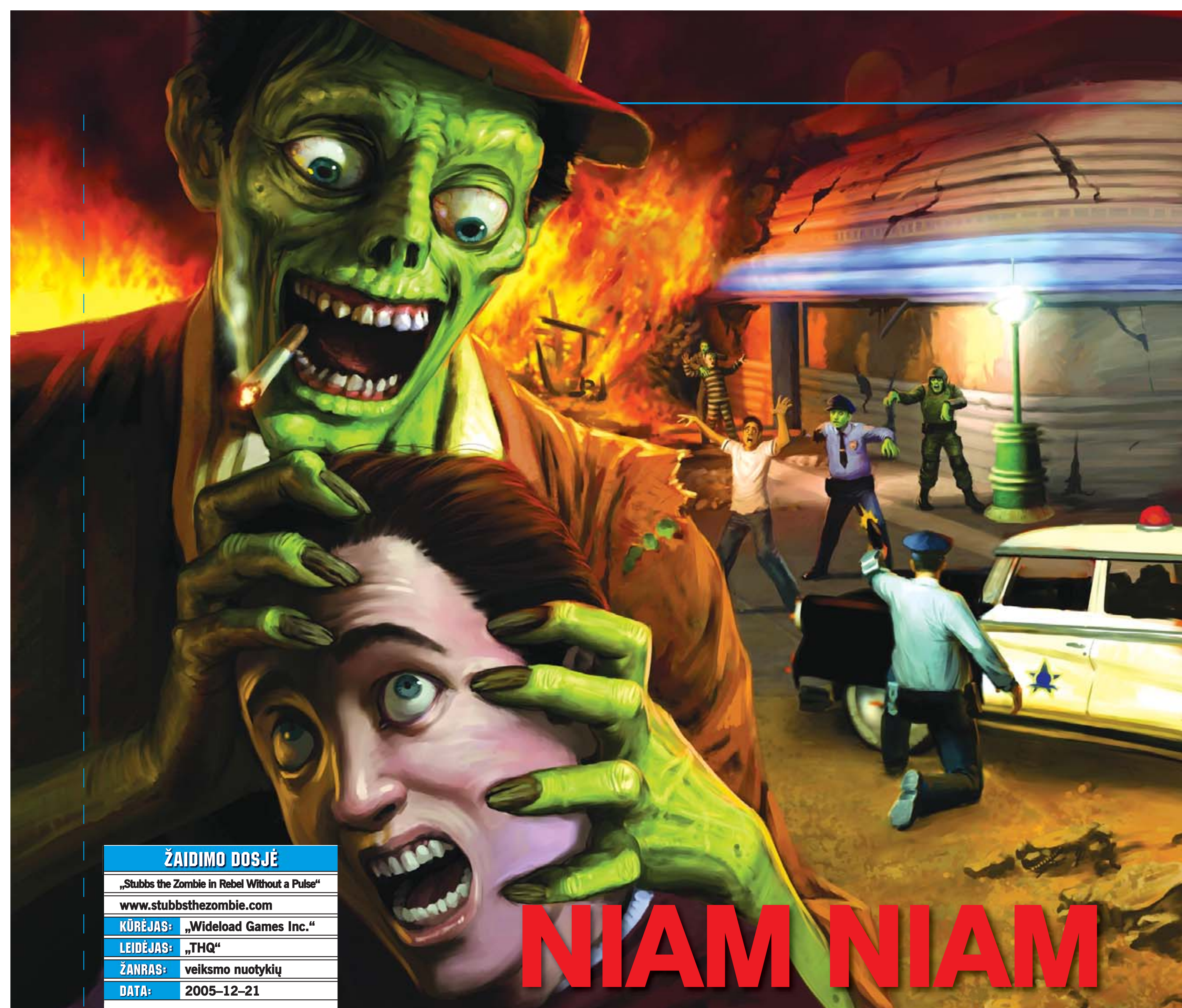
Visą laiką vaikiausi taip vadinamų „skriaudikų" šešėlius. Ir kuo tapau? Didžiausiu kraugeriu, koks tik kada buvo... Taip, JIE mirė, tačiau mirė ir kiti, dar kiti, po to ir skaičius išnyko... Užkrėsta siela taip ir nebeatsigavo, tad iki gyvenimo galo trankysiuos po užkaborius, galingiausias... Deathbringer (irony).

PS. Beje, musės, jos jau ilgokai suka ratus man virš galvos, įdomu kodėl...

PPS. NEGI negalėjo būti moteriškos lyties veikėjo? Nixie jau pradėjo įsivaizduoti esanti vyras: S RPG... PC

PCK VERTINIMAS

PIRMAS ĮSPŪDIS	**7.5**
Pradžiamokslis: išmalk pradinukui dantis... hm.	
GRAFIKA	**9.0**
Atsistok gūdžiam miške tarp sproginėjančių grybų... kad ir kaip skamba kvailai, bet apšalsi (-:	
VALDYMAS	**9.5**
Mane išmokino blokuoti... testą įvykdžiau,-pamiršau viską tą pačią dieną... berserk niekam neleido manęs blokuoti, todel... :)	
GARSAS\MUZIKA	**9.0**
Skorm šventykloje ne tik pildydavau jėgas, tas keistas ritmas... liūliuodavo.	
SIUŽETAS	**9.3**
JIE viską sumaišė, taip neturėjo būti, kodėl nieko nepaaiškino iš kart???	
KICK AS#...I did that often...kažkas nepatiko? k i c k THE asses (-:	**GALUTINIS 9.0**



NIAM NIAM

ŽAIDIMO DOSJĖ

„Stubbs the Zombie in Rebel Without a Pulse“	
www.stubbsthezombie.com	
KŪRĖJAS:	„Wideload Games Inc.“
LEIDĖJAS:	„THQ“
ŽANRAS:	veiksmo nuotykių
DATA:	2005–12–21

REIKALAVIMAI SISTEMAI

CPU:	1.2 GHz
RAM:	256 MB
VIDEO:	64 MB
HDD:	4 GB

NUOMONĖ

Atmetus negatyvias detales, tai puikus žaidimas, turintis ne tik smagų „geimplėjų“ bet ir galybę humoro. Rasite aibes lengvabūdiškų dialogų, o keli lygiai parodijuoja situacijas, kurias turėtų atpažinti kiekvienas siaubo filmų fanas (ypatingai Romero stiliaus epizodus, tokius kaip prekybos centro ir fermos ataka). Jei turite bent mažiausią interesą šiam žaidimui, rekomenduoju jį išbandyti. Jis nepakeis jūsų gyvenimo, tačiau tai tikrai puikus nuvažiavimas nuo normalių žaidimų kelio.

Joey Connelly,
„The Jaded Gamer“

„Online“ reitingų vidurkis – 78 %

Labas vakaras, mielieji svečiai, malonu, kad užsukote į mūsų jaukią smuklę „Pastipęs duobkasys“. Rezervavote duobę? Ne? Tad leiskite Jus pasodinti prie šio altoriaus... Atsiprašau, kur einate — juk ten išėjimas! Sėskite štai čia, ant šio puikaus antkapio, negi bijote?

INKVIZITOR

Po šimts, rupūs pelenai, na ir šalta dabar katakombose gyvent: kaulai tarsi stagarai, akiduobės apšerkšniję, dantys krenta... Tai ne vasara, kai užveža naujų darbuotojų, užverbuotų saulės smūgių. Tada visiems ir šilčiau, drėgniau ir kvepia skaniai... ech... na, ko dabar žiūrite į mane, kodėl tokie ištįsę veideliai? O, taip! Meniu! Atsiprašau, visai pamiršau paduoti, kai sniegas kaupiasi pakaušy, nereikia daug tikėtis... prašom, prašom, dalinkitės...

MENIU

Seniai neteko matyti žaidimo apie zombius, kuris iš tikrųjų įprasmintų gyvenimą po mirties, net jeigu viso pomirtinio gyvenimo tikslas yra paprastų civilių smegenų degustavimas. Paprastai super hitais tapusios frančizės, tokios kaip „Silent Hill“ ar „Resident Evil“, leisdavo mums puikiai išgyventi baimę, siaubą aukos akimis, tačiau niekada nepasiūlė pamatyti pasaulio pro mirusiojo kaleidoskopą. Tokia išganinga mintis tikriausiai krimstelėjo į smegenis ir scenos naujokei „Wideload“ kompanijai, kuri netrukus užsikrėtė virtualaus virtimo zombiais perspektyvomis.

„Wideload“ pasitelkusi visas savo technologijas ir kastuvus ėmė kruopščiai tyrinėti numirėlių gyvenimo būdą, stilių, maitinimosi papročius ir pomėgius. Nauji atradimai gimdė naujas idėjas ir netrukus ėmė formuotis žaidimo „Stubbs the Zombie in Rebel Without a Pulse“ (toliau „Stubbs the Zombie“) gemalas.

DŽIOVINTI EMBRIONAI

„Stubbs the Zombie“ žaidėjui turėjo priminti tuos senus senus

laikus, kai kino teatro salėse rodydavo prastos kokybės filmus apie prisikėlusius numirėlius, ketinančius užvaldyti pasaulį. Tačiau reikėjo ir šio to naujo. Būtent tendencija „Atgal ir į ateitį" atsiskleidžia ne tik bendrame žaidimo stiliuje, bet ir jo siužete.

Edward'as Stubblefield'as (toks pagrindinio personažo vardas) buvo vienas iš tų į duris besibeldžiančių pardavėjų, siūlančių visokį šlamštą. Niekindamas savo liūdną dalią, kankinamas depresijos priepuolių Edward'as meldė Viešpaties pakeisti jo gyvenimą. Ir Viešpats pakeitė. 1933–siais Edward'as Stubblefield'as tapo statistiniu velioniu. Deja, jo kelionė į kitokį gyvenimą nebuvo rožėmis klota. Ne tik kad buvo žiauriai nužudytas ir išniekintas, bet dar kaip sunkvežimio pertrėkštas katinas, pakastas vidury Pensilvanijos.

Atrodo, taip buvo padėtas taškas viskam, bet ne. Velionis buvo pažadintas iš savo kapo, kai netikėtai tarpukojin ėmė remtis dangoraižių pamatai. Kaip senas eilėraštis mus moko nedaryti negerų dalykų ant kapo akmens, taip tarsi Tutanchamono prakeiksmas ėmė plisti prisikėlusio Edward'o Stubblefield'o kerštas.

Bet prisikėlus ištiko šokas. Dabar 1959–ieji, o ant negarbingos amžinojo poilsio vietos ėmė dygti futuristinės ideologijos miestas (štai tau „Atgal ir į ateitį"). Pasirodo, vietinis milijonierius sumąstė įkurti turistinį traukos centrą, o ponui velioniui visai nepatiko, kad virš jo palaikų zvimbs skraidantys automobiliai. Reikėjo imtis veiksmų.

PUTOJANTIS KRAUJAS

Bet ką gali padaryti vienas zombis karo lauke? Nieko! Būtent tokį faktorių nustatė „Wideload" ir nusprendė savo zombį šiek tiek patobulinti. Įkrėtė košės į smegenis, sukūrė nuimamas ir vėl prisukamas galūnes, žarnas prikimšo sprogmenų, o į sėdimąją pripūtė pavojingų dujų. Beveik zombis teroristas, galėtum sakyti! Taip ir yra.

BEVEIK ZOMBIS TERORISTAS, GALĖTUM SAKYTI! TAIP IR YRA

„Stubbs the Zombie" yra bene vienintelis žaidimas, kuris įrodo, jog zombiai nėra kokie besmegeniai, nejaučiantys sotumo ir nuolat kartojantys: „Mmm... Brains...". Zombiai gali būti pavojingi visuomenei, labai pavojingi. Jie gali atsikąsti civilio pakaušio ir šiaudeliu išsiurbti smegenis. Blogiausia, jog po tokios valymo procedūros neateina mirtis. Civilis tampa vienu iš JŲ! Kad ir kaip



to nenori, tampa ir vykdo šeimininko Edward'o Stubblefield'o įsakymus. Suburta zombių armija gali augti kaip ant mielių, tereikia tinkamai išnaudoji jos galimybes.

Paprasčiausias zombių dauginimo būdas yra civilių smegenų „pakoregavimas" dantimis. Bet kartais tenka atsidurti tokioje padėtyje, kai nelieka nieko — tik gintis, mat teisėsauga aktyvi ir jai nepatinka, kada miesto ramybę drumsčia gauja piktų numirėlių.

Tada tenka pasitelkti specialias zombių galias, kurių, pasirodo, jie turi.

Viena iš įdomiausių gynybos formų yra savo galūnių naudojimas. Nusirovus ranką, galima ja atlikti įvairiausius naudingus triukus: ropinėti grindimis, sienomis ar lubomis, pralįsti pro siaurus tarpus, čiupti policininkui už pakaušio ir kitaip jį erzinti. Kitas, ne toks įspūdingas susidorojimo būdas yra dujų nuleidimas...:) Spustelk klavišą, ir tavo valdomi zombiai paleis į pasaulį dvoką, nuo kurio visa teisėsauga pakvaiš — ims pleškinti į visas puses, norėdama kuo greičiau atsikratyti dvoko, tuo tarpu, norint apsiginti nuo kulkų krušos, praverčia zombių skydas (tik jau negailėkite jų — juk jiems neskauda).

Tiesa, visos galios „perkamos" iš tam tikros manos formos — smegenų esencijos, taigi nuolatinis smaguriavimas jomis tampa ne tik smagiu užsiėmimu, bet ir gyvybiškai svarbiu darbu.



MARINUOTI AKIŲ OBUOLIAI

Aišku, smegenų valgymo simuliatorius tiesiog privalo turėti gerus specialiuosius efektus. „Stubbs the Zombie" naudoja „Halo" grafikos varikliuką, tačiau iki maksimalaus grafikos panaudojimo šiek tiek trūksta. Mūsų valdomas velionis atrodo šiek tiek per žalias, kad atrodytų itin tikroviškai, o kraujo fontanai ne visada išnaudoja savo galimybes. Vis tik didelį įspūdį palieka rankos valdymo momentas — aplinkui pranyksta ir išskysta spalvos, atrodo, tarsi kitomis akimis pasaulį matytum.

Futuristiniame mieste klaidžiojantys negyvėliai atrodo irgi gan įdomiai. Kur tik jie eina, ten sėja paniką ir netvarką: žmonės klykia, aplinkui viskas dūžta ir sprogsta, o ugnies šuoruose linguodami bindzena lavonai. Toks idealus juodojo humoro romanti-

nis paveikslas ir nostalgija, prisimenant, kaip būdami vaikai pro pirštus žiūrėdavome televizorių ekranuose šliaužiojančius numirėlius. Baisu būdavo, bet dabar juokinga.

PŪDYTI KOJŲ PIRŠTELIAI

Kurdami efektus ir humoro elementus „Wideload“, rodos, stengėsi, tačiau valdymas jiems nepavyko, arba kažko mes nesuprantame. Gerai, gerai, zombiai nevaikšto balerinos žingsneliais, bet argi teisinga žaidėjus pastatyti į tokią nepatogią padėtį ir kartinti jiems malonumą? Neteisinga, aišku. Kartais atrodo, jog pelė ir klaviatūra atsisakė savo funkcijų, o kamera maloniai joms talkino. Tačiau tuos 12 žaidimo lygių įmanoma pereiti ir su tokiomis „apkapotomis kojomis“, žinoma, jeigu nesate labai nervingi :).

RŪKYTOS NUMIRĖLIO AUSYS

Situacija daug geresnė, kalbant apie garso efektus. Nors galių ir ginklų keliamo triukšmo garsai — absoliutus standartas, garso takelis, kaip civiliai pasakytų, „veža“. Vien ką pasako Ben‘o Kweller‘io atliekama „Lollipop” melodija, taip dviprasmiškai viliojanti iščiulpti kieno nors smegenis :). Ir jeigu jau užsimanai tai padaryti, aukos moralizavimo taip pat verta paklausyti. Autoriai sukūrė visą aibę šmaikščių frazių, kurios nepalieka abejingų. Nuo alkano zombio gargaliavimo iki isterijos klyksmo — viskas atlikta gan švariai. Aišku, kai kam gali pasirodyti, jog zombiai kalba kiek neaiškiai, bet juk taip ir turi būti! Visgi praleistas laikas kapo duobėje padaro savo!



KAULŲ ČIULPŲ ŠERBETAS

Nepaisant kai kurių žaidimo klaidų, „Stubbs the Zombie“ yra gana originalus, labai linksmas, įtraukiantis ir netradicinis žaidimas, atskleidžiantis tradicinius zombių triukus. Galima drąsiai teigti ir dar nurauta ranka pagrūmoti, jog „Stubbs the Zombie“ yra tas žaidimas, kuris patenkina smegenų poreikį... ir leidžia įsigilinti į numirėlių gyvenimą. Ir sugebėkime atleisti „Wideload“ už puikaus juodojo humoro valandėles, nes baisiausią neteisybę, kokią tik ji galėjo padaryti, yra ta, jog žaidimas tragiškai trumpas, ir kaip mirusysis pasakytų: „Vos spėji įžengti į mirties tunelį ir jau nepastebi, kaip atsiduri jo antrame gale (ne pas Dievulį, žinoma)“. Amen! PC

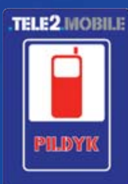
PCK VERTINIMAS	
PIRMAS ĮSPŪDIS	8.0
Pagaliau numirėliai!	
GRAFIKA	7.8
Gera, bet tarsi kažko trūksta.	
GARSAS	6.0
Garso operatorių ausys tikrai buvo išpuvusios...	
VALDYMAS	6.5
Klaidų neišvengta.	
SIUŽETAS	8.0
Zombių kova už teisybę... tradiciškai.	
Smegenų valgymo simuliatorius... mmm...brains... niam niam niam. Ačiū :).	GALUTINIS 7.9

TIK ZOMBIAI NETURI NUOMONĖS...

IŠSAKYK SAVO NUOMONĘ APIE ŽAIDIMUS!

Įvertink norimą žaidimą 10-balėje sistemoje!

Laimėk 20–ies litų papildymą išankstinio mokėjimo kortelei! (Su nugalėtoju susisieksime)











Nuo kito numerio prie žurnalo recenzijų dėsime ir skaitytojų įvertinimus. Niekur nedings ir senesnių ar nerašytų žaidimų vertinimai, juos taip pat patalpinsime atskirai. Taip bus galima visiems sužinoti kiek skiriasi ar kiek panašios yra mūsų autorių ir jūsų kiekvieno žaidimo vertinimai. Įdomu, ar ne? ;).

Siųsk žinutę numeriu 1656, rašyk PCK (tarpas), žaidimo pavadinimas, įvertinimas balais ir, žinoma, „nikas“.
Pvz.: PCK Starship Troopers 6,1 rezidentas.
SMS kaina 1 litas.

PUNCHBOWL
City of the Future

KOSMINIAI PRAEITIES VABALAI

ŽAIDIMO DOSJĖ

„Starship Troopers“	
www.starshiptroopersgame.com	
KŪRĖJAS:	„Strangelite“
LEIDĖJAS:	„Empire Interactive“
ŽANRAS:	FPS
DATA:	2005–10–26

REIKALAVIMAI SISTEMAI

CPU:	2.0 GHz
RAM:	512 MB
VIDEO:	128 MB (nuo GF 5600/ATI 9600)
HDD:	4 GB

NUOMONĖ

Žaidime tiesiog nėra naujų idėjų, kurios pateisintų praleistą laiką. Nepaisant to, kad jame pilna klaidų, o išleistas pataisymas tiesiog jį nulaužia. Jau tikrai per vėlu gaminti tokius visiškai vaizduotės neturinčius FPS žaidimus. Šis žanras ir taip bėdoje, sulaukia tik kelių žaidimų per metus. Kurti tokią bendrinio šlamšto „skaičių šaudyklę“ su pasenusia grafika ir judėjimo trūkčiojimais yra laiko ir pinigų švaistymas.

John Walker, „Eurogamer“

„Online“ reitingų vidurkis: 48%

Šio žaidimo pasirodymo priežastis sunku suvokti. Nežinia kodėl debiutuojanti studija savo pirmajam darbui įkvėpimą atrado prieš aštuonerius metus pasirodžiusiame fantastiniame filme. Jau tuomet žiūrovams „Starship Troopers“ sukėlė prieštaringą įspūdį: vieniems jis labai patiko, kiti spjaudėsi ar koneveikė režisierių prastai ekranizavus populiarų fantastinį romaną. Tačiau apskritai filmas padarė įspūdį, ir jį buvo verta pasižiūrėti bent jau dėl tais laikais labai kokybiškai sugeneruotų tūkstantinių vabalų armijų. Tačiau dabar, praėjus tiek laiko, smarkiai patobulėjus technologijoms ir visai pamiršus tas praeities kovas, lipti į tuos pačius batus ir dalyvauti visoje šioje karinėje arachnidinėje beprotybėje yra ne taip smagu, kaip gali atrodyti.

REZIDENTAS

„Starship Troopers“ žaidimas bando pratęsti filmo istoriją, o jo veiksmas vyksta praėjus penkeriems metams po įvykių filme. Tiesa, nuo pat pradžių mums rodomos ištraukos iš originalaus filmo, tad galima pamanyti, kad peržaidžiame filmo įvykius. Iš tiesų istorija ir siužetas neturi jokios reikšmės, tikslas vienas ir aiškus — žudyti vabalus. Nors žaidimo autoriai bando parodyti įvairovę ir pateikia mums vienokias ar kitokias užduotis, monotonija ir dirbtinumo jausmas retai kada apleidžia žaidėją. Žinoma, per daug gero neprigalvosi šio filmo rėmuose, tačiau vis tiek neapleidžia ne-



smagus jausmas: nuolat esate vienas, nors kartais užnugaryje ir turite sąjungininkų karių, tačiau jie menkai tepadeda; dar bjauriau, kai tenka gelbėti kažkieno gyvybę nuo iš visų pusių lendančių vabalų.

Būtent milžiniškas vabalų–priešų kiekis ir buvo pagrindinis filmo akcentas, kuris išties žavėjo žiūrovus, tačiau nemanau, kad tuometinis žiūrovas būtų apsidžiaugęs galimybe atsidurti kario kailyje ir pats stoti į kovą su nesibaigiančia arachnidų minia. O ką jau kalbėti apie dabartinius laikus, kai turime tiek įvairių daugiau ar mažiau sumanių bei įmantrių šaudyklių



DAUGELIUI ŽAIDĖJŲ PASIRODYS VISAI NEĮDOMU STOVĖTI VIETOJE IR ŠAUDYTI AR MĖTYTI GRANATAS Į ŠIMTUS LENDANČIŲ VABALŲ

ir prie tiesmukų nesibaigiančių šaudynių nelabai norisi prisėsti. O juk toks ir yra šis žaidimas. Ir neabejoju, kad daugeliui žaidėjų pasirodys visai neįdomu stovėti vietoje ir šaudyti ar mėtyti granatas į šimtus lendančių vabalų, kurių kokybė nėra prasta, tačiau dėl jų skaičiaus atkūrimas ir animacija yra visiškai supaprastinta, todėl viskas susilieja į vieną tamsią košę.

Pats bevardis herojus yra kiek stipriau paruoštas kovai su priešais nei jo kolegos. Jis vilki super kostiumą su atsistatančiais šarvais, be to, turi automatą su nesibaigiančiais šoviniais. Tiesa, kad nebūtų per daug gerai, automatas kaista, tad ištisai pyškinti negalima, reikia daryti pauzeles ar keisti ginklus. Kitas arsenalas, naudojantis jau kitokią amuniciją, yra gan standartinis ir nelabai įkvepiantis. Tai tas pats šautuvas su įvairiomis modifikacijomis: šratiniais šūviais, granatomis, snaiperio taikikliu, taip pat visiškai negalingas raketsvaidis, pakankamai padorus šratinis šautuvas, deja, turintis nepadoriai mažą šaudmenų kiekį ir keletas kitų ginklų. Dauguma ginklų turi alternatyvią ugnį. Jei patys ginklai dar nėra absoliuti tragedija, tai elgesys su jais žaidimo metu yra nelogiškas. Kaskart pradėję naują misiją, turime vis kitokį arsenalą, taigi rankioti šaudmenis, tikintis juos panaudoti tolimesnėse užduotyse, yra beprasmiška.

Kalbėti apie žaidimo išvaizdą gana sudėtinga. Rodos, naudojamos visai padorios technikos, modernūs „šeidingai“ ir „mapingai“, tačiau viską sugadina elementaraus „gamma“ ar ryškumo nustatymo nebuvimas. Žinoma, galima bandyti reguliuoti patį monitorių, tačiau to daryti juk niekas nemėgsta, be to, net ir maksimaliai nustačius ekrano ryškumą ir šviesumą žaidimas vietomis atrodo per daug tamsus ir išskydęs.

Iš esmės visas žaidimas toks ir yra — išskydęs ir neišbaigtas projektas, nesugebėjęs apžioti savo, matyt, planuotų didingų apimčių ir bandymų perteikti filmo dvasią. Neabejoju, kad kūrėjai, tik pasižiūrėję filmą, turėjo gražų vaizdą ir idėjas, kaip visa tai atkurti pirmojo asmens perspektyva žaidime, ir vietomis jos tikrai žavi, tačiau susidūrę su realiais techniniais apribojimais jie galiausiai nusprendė daryti, kaip išeina. Kad ir kokie buvote filmo fanai, tikrai nerekomenduoju bandyti šio darbo, sugadinsite senus prisiminimus ir tiek. PC



PCK VERTINIMAS

PIRMAS ĮSPŪDIS	**7.6**
Originalaus filmo intarpai ir pats įvadas visai „užkabina“. Deja, tik iki tikrų kovų pradžios.	
GRAFIKA	**7.0**
Būtų gal visai ir gražu, JEI sugebėtume viską matyti.	
GARSAS	**6.4**
Balsų įgarsinimas ir aplinkos garsai, bent jau pradžioje, visai įtikinantys. Vėliau, kaip ir viskas, rieda žemyn.	
VALDYMAS	**8.5**
Na, čia viskas labai standartiška.	
ĮDOMUMAS	**5.0**
Neva skirtingos misijos neuždangsto visiškos monotonijos, atsirandančios šaudant nesibaigiančius vabalus.	
Originalaus turinio ir ypatingos koncepcijos pagrindu sukurtas žaidimas.	**GALUTINIS 8.9**

SLAPTI „INTEL“ PLANAI

Keturių ir aštuonių branduolių procesoriai



„INTEL“ ORIENTUOJASI Į 45 NM

Kompanija „Intel“ labai jau atvirai prasitarė apie technologijas ir produktų planus. Rezultate daugelis iš jūsų tikriausiai jau žinote, kad 2006 metais mūsų laukia nauja 65–nm „Merom“ dizaino architektūra. Tačiau tai tik ledkalnio viršūnė, kadangi artimiausių aštuonių ketvirčių bėgyje mikroprocesorinis gigantas rengiasi sukurti apie 20 naujų procesorių. Visi jie turėtų sustiprinti „Intel“ pozicijas mobiliose ir stacionariose platformose, taip pat korporatyviniame segmente.

„YONAH1“, „YONAH2“, „STEALEY“



Tikriausiai, kodinis pavadinimas „Yonah“ jums yra girdėtas — tai naujos kartos „Intel“ mobilusis procesorius. Tačiau kompanija jo jau nebevadins „Pentium M“. Vietoj to išrinktas pakankamai paprastas pavadinimas „Core“. Prie jo bus pridedamas priešdėlis „Solo“ arba „Duo“, nurodantis vieno arba dviejų branduolių versiją.

„Yonah1“ yra vienbranduolinis procesorius, tiesioginis „Pentium M Dothan“ įpėdinis, kuris jau šiandien sutinkamas dešimtyse „notebook'ų“ dizainų. Bus gaminamos versijos su 1 arba 2 MB L2 tipo „cash'u“. Visi „Yonah“ procesoriai yra suderinami pagal kontaktus ir bus leidžiami trijose versijose, priklausomai nuo įtampos sąlygų (įprastinė, žema arba super žema įtampa).

„Yonah2“ pasirodys ir „serverių“ segmente, bet kodiniu pavadinimu „Sossaman“. Jis bus tiekiamas kitoje pakuotėje, kad užtikrintų suderinamumą su „Intel“ „Bensley“ platforma. Didelius lūkesčius į šį procesorių deda mažai energijos suvartojančių „serverių“ rinka.

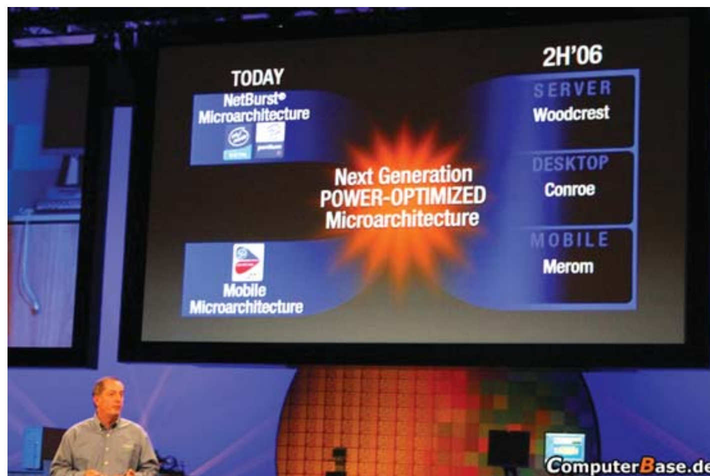
Bet mūsų lauks dar viena „Yonah“ procesorių rūšis, kuri kol kas oficialiai nėra minima. Turime omeny procesorių „Stealey“, kuris pasirodys po kelių mėnesių. Tiesą pasakius, tai supaprastinta vienbranduolinė versija su 512 kb L2 „cash'u“ . Greičiausiai ši „Yonah“ versija bus skirta nebrangiems „notebook'ams“.

„MEROM“ — VISŲ BŪSIMŲ PROCESORINIŲ DIZAINŲ PAGRINDAS

Kol kas „Intel“ paskelbė apie tris procesorių versijas, kurios pasirodys 2006–ųjų metų rudenį. „Conroe“ taps stacionariu procesoriumi „Socket 775“, jis naudos du branduolius ir bendrą 4 MB L2 „cash'ą“. Tos pačios architektūros pagrindu ir su tuo pačiu „cash“ dydžiu bus gaminamas ir „serverinis“ procesorius „Woodcrest“.

Abu „čipai“ turi daug bendro su būsimu procesoriniu dizainu „Merom“. Jis bus naudojamas naujuose mobiliuose procesoriuose su 2 MB arba 4 MB L2 „cash'u“ ir dviem branduoliais. „Woodcrest“ versija su 8 MB „cash'o“, pristatyta paskutinio „Intel“ Kūrėjų forumo metu, jau daugiau neminima.

Visi „čipai“ „Merom“ dizaino pagrindu bus gaminami pagal 65 nm technologiją ir turėtų pralenkti konkurentus tiek našumu, tiek našumo vienam Wt santykiu. Technologinis procesas vadinasi „1264“, ir jis jau paleistas „Fab D1D“ gamykloje Hillsbro mieste (Oregono valstija, JAV), o „Fab 12C“ — Chandlere (Arizona, JAV). Be to, 2006 metais laukiama šio technologinio proceso paleidimo „Fab 24E“ gamykloje Lakeslipo mieste (Airija), taip pat „Fab D1C“ tame pačiame Hillsbro. Pastaroji, beje, yra pirmoji „Intel“ gamykla, kur buvo panaudoti 300 mm posluoksniai. Dabar jau visos minėtos gamyklos veikia su 300 mm posluoksniais.



„Merom“ dizaino pasirodymas taps lemiamu momentu „Intel“ produktų politikoje, kadangi jis bus pagrindas visoms procesorių linijoms, kurios pasirodys stacionariuose bei nešiojamuosiuose kompiuteriuose. Šiandien pirmajame iš minėtų segmentų karaliauja „Pentium 4“ ir „Pentium D NetBurst“ procesoriai, kai tuo tarpu „notebook'ai“ naudoja efektingesnio dizaino „Pentium M“ procesorius. Čia verta pažymėti, kad AMD kompanijos „Fab 35“ gamykla Drezdene (Vokietija) išleidžia procesorius vientiso vienbranduolinio dizaino pagrindu. Tačiau AMD kol kas taip ir neperėjo nei į 65 nm procesą, nei į 300 mm posluoksnius.

„ALLENDALE“, „MILLVILLE“

Be jau anonsuotų procesorinių dizainų, pasirodys dar dvi papildomos versijos. Stacionarus procesorius „Allendale“ bus niekas kita kaip apribotas dviejų branduolių modelis su 2 MB „cash'o“. Šis procesorius turėtų pasirodyti praėjus keliems mėnesiams po „Conroe“ pasirodymo.

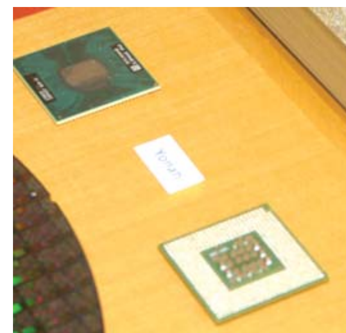
Vėliau „Intel“ ketina paleisti dar vieną produktą „Merom“ pagrindu, šį kartą dar labiau apribotą. Turime omeny „Millville“, vieno branduolio procesorių su 1 MB „cash'u“. Tiesą sakant, tai „Allendale“ čipo „puselė“.

„KENTSFIELD“ — PIRMAS KETURIŲ BRANDUOLIŲ STACIONARUS PROCESORIUS

„Intel“ jau pradėjo dėstyti du vienbranduolinius kristalus vienoje pakuotėje tam, kad sukurtų dviejų branduolių procesorių. Ateityje šis priėjimas galės būti pakartotas, tik jau su dviejų branduolių kristalais.

Didžiule naujiena kitų metų pabaigoje taps pirmo stacionaraus procesoriaus su keturiais fiziniais branduoliais pasirodymas, nors jie visi ir nebus išdėstyti viename kristale. Laukiama, kad „Kentsfield“ (toks jo pavadinimas), pasirodys rinkoje 2007 metų pradžioje arba viduryje. Taip, kodinis pavadinimas yra labai artimas „Smithfield“, ir taip atsitiko visai neatsitiktinai, kadangi tikslinis rinkos segmentas yra tas pats.

Visai tikėtina, kad keturi branduoliai su solidžiu „cash“ dydžiu pastebimai padidins tran-



zistorių kiekį. „Kentsfield“ bus tiekiamas daugiačipinėje pakuotėje. Ji leis „Intel“ panaudoti du ir daugiau procesorinių kristalų vienoje fizinėje pakuotėje, be to, kristalus galima bus iš anksto atrinkti. Galiausiai kompanija labai lanksčiai galės sureaguoti į bet kokius rinkos pokyčius. Mes kol kas nežinome, ar „Kentsfield“ daugiačipinėje pakuotėje bus naudojami keturi „Millville“ branduoliai, ar du „Allendale“ kristalai. Abu variantai visai tikėtini, tačiau didesnė tikimybė, kad bus naudojami du dviejų branduolių kristalai („Allendale“).

Be to, pasirodys ir „serverinė“ šio procesoriaus versija, kuri vadinsis „Clovertown“. Ir vėl gi, mes turėsime 4 MB „cash‘o“ ir daugiačipinę pakuotę. Įdomiausia naujiena apie keturių branduolių „Kentsfield“ yra ta, kad inžinierinis šio procesoriaus pavyzdys jau yra išleistas. Tokiu būdu visi gamykliniai parametrai jau faktiškai yra atiderinti. Be to, „Allendale“ taip pat jau pagamintas.

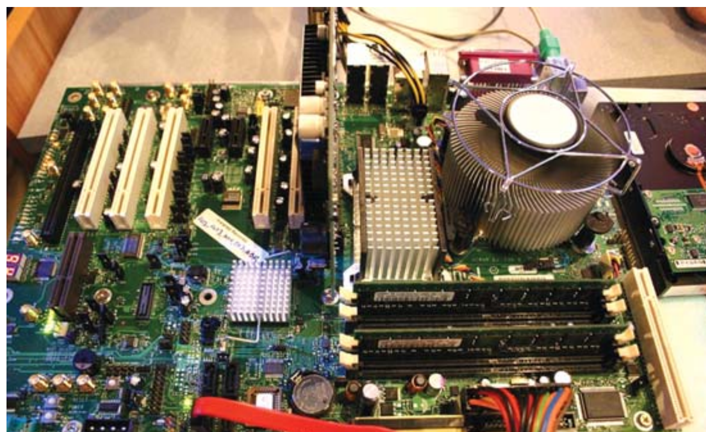
„WHITEFIELD“, PIRMAS „TIKRASIS“ KETURIŲ BRANDUOLIŲ PROCESORIUS

Kitas „čipas“ iš 65 nm „Intel“ meniu — tai „Whitefield“, „serverinis“ produktas su 8 arba 16 MB „cash‘o“ ir keturiais „Merom“ kristalais vienoje pakuotėje. „Whitefield“ jau buvo mums sutinkamas skirtinguose „Intel“ planuose.

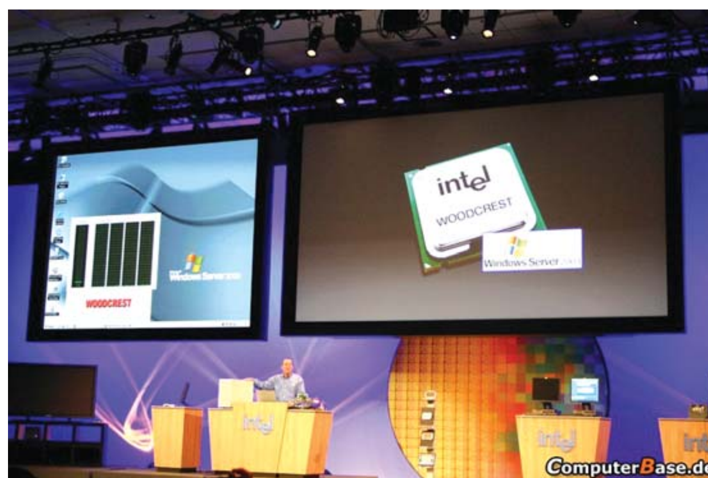
KAS TOLIAU? „PENRYN“, 45 NM, DU BRANDUOLIAI

„Fab D1D“ gamykla Hillsbro mieste pirmoji pereis į 45 nm. Masinės gamybos pagal šį procesą laukiama nuo 2007 metų vidurio. Ši karta irgi remsis „Merom“ dizaino pagrindu, kuris pasirodys 2006 viduryje, bet dėl branduolio dydžio sumažėjimo ir kai kurių pokyčių naujas procesorinis dizainas bus pavadintas „Penryn“. Mūsų duomenimis, nuo „Merom“ jis skirsis labai nežymiai, tačiau L2 „cash‘o“ dydis bus padidintas 50%, o tai duos 3 ir 6 MB „cash‘o“ dviejų branduolių versijoms.

Ar pastebėjote? Pirma sykį „Intel“ nutarė nedvigubinti L2 „cash‘o“. Jei pažvelgtumėm į praeitį, pamatytumėm, kad pastarosios procesorių kartos turėjo 2 MB, 1 MB, 512 kb ir 256 kb „cash‘o“, todėl 4 ir 8 MB atrodytų visai logiški žingsniai. Tačiau,



kaip įtariame, „Intel“ nusprendė sumažinti „cash‘o“ didėjimo greičius, kad greičiau pereitų į keturis branduolius. Be to, kompanija rengia kelias procesorines funkcijas, apie kurias šiandien dar nieko nežinome, ir kurios galės efektyviai naudoti tranzistorių biudžetą, atsilaisvinusį pereinant į 45 nm technologinį procesą.



PASKUI „KENTSFIELD“ SEKA „RIDGEFIELD“

Visi mes žinome, kad šiuolaikiški „Pentium D 800“ procesoriai naudoja „Smithfield“ branduolį. Jis bus pakeistas 65 nm „Presler“ procesoriumi („Pentium D 900“ linija) jau šių metų pradžioje, be to, vienoje pakuotėje bus naudojami du fiziškai atskirti branduoliai.

Ir nors „Intel“ žengs tuo pačiu keliu, kuriant keturių branduolių procesorių „Kentsfield“, jis, kaip ir ankščiau, bus gaminamas pagal 65 nm technologinį procesą.

45 nm procesorius „Penryn“ taps pagrindu dviem stacionariesiems modeliams „Wolfdale“ ir „Ridgefield“. „Wolfdale“ bus stacionari „Penryn“ su 3 MB „cash‘o“ versija, tuo tarpu „Ridgefield“ turės 6 MB „cash‘o“.

„YORKFIELD“ IR „HARPERTOWN“ SU 8 BRANDUOLIAIS

„Intel“ perėjimo į 45 nm gamybos procesą kulminacija taps procesoriai su aštuoniais

65 nm procesorių apžvalginė lentelė

Kategorija	Kodinis pavadinimas	Branduoliai	L2 cash‘as	Pasirodymas rinkoje
Stacionarus PC	„Kentsfield“	Keturi branduoliai, keli kristalai	4 MB	2007 vidurys
Stacionarus PC	„Conroe“	Du branduoliai, vienas kristalas	4 MB bendras	2006 pabaiga
Stacionarus PC	„Allendale“	Du branduoliai, vienas kristalas	2 MB bendras	2006 pabaiga
Stacionarus PC	„Cedar Mill“ („NetBurst“/P4)	Vienas branduolys	512 kb, 1 MB, 2 MB	2006 pradžia
Stacionarus PC	„Presler“ („NetBurst“/P4)	Du branduoliai, vienas kristalas	4 MB	2006 pradžia
Stacionarus PC/Mobilios platformos	„Millville“	Vienas branduolys	1 MB	2007 pradžia
Mobilios platformos	„Yonah2“	Du branduoliai, vienas kristalas	2 MB	2006 pradžia
Mobilios platformos	„Yonah1“	Vienas branduolys	1 / 2 MB	2006 vidurys
Mobilios platformos	„Stealey“	Vienas branduolys	512 kb	2007 vidurys
Mobilios platformos	„Merom“	Du branduoliai, vienas kristalas	2 / 4 MB bendras	2006 pabaiga
Korporatyvinis sektorius	„Sossaman“	Du branduoliai, vienas kristalas	2 MB	2006 pradžia
Korporatyvinis sektorius	„Woodcrest“	Du branduoliai, vienas kristalas	4 MB	2006 vidurys
Korporatyvinis sektorius	„Clovertown“	Keturi branduoliai, keli kristalai	4 MB	2007 vidurys
Korporatyvinis sektorius	„Dempsey“ („NetBurst“/Xeon)	Du branduoliai, du kristalai	4 MB	2006 vidurys
Korporatyvinis sektorius	„Tulsa“	Du branduoliai, vienas kristalas	4 / 8 / 16 MB	2006 pabaiga
Korporatyvinis sektorius	„Whitefield“	Keturi branduoliai, vienas kristalas	8 MB, 16 MB bendras	2008 pradžia

branduoliais. Techniškai „Yorkfield“ ir „Harpertown“ branduoliai yra labai panašūs, tačiau „Yorkfield“ skirtas stacionariai rinkai, o „Harpertown“ korporatyviniam segmentui. Abu procesoriai bus gaminami pagal 45 nm technologinį procesą, naudos keturis branduolius ir 12 MB „cash'o“. Kol kas negalime atsakyti, kaip bus gaminami šie „čipai“.

Vadinasi, keturi „Wolfdale“ kristalai su 3 MB „cash'o“ kiekvienas bus surinkti kartu, viename super „čipe“. Arba „Intel“ gali suvesti kartu du keturių brandulių dizainus su 6 MB „cash'o“ kiekvienas. Ateitis parodys.

IŠVADA

Nors mūsų aprašyti procesoriai pasirodys laikotarpiu nuo vienerių iki trijų metų, bendrai jų linija atrodo labai pilna ir apgalvota. Ji visai sugeba įtikinti rimtais „Intel“ ketinimais užkariauti x86 pasaulį.

Atrodo, kad jau šiandien „Intel“ laiko 65 nm technologinį procesą praeita diena ir perkelia visas pastangas į 45 nm. Greičiausiai, kompanija ketina maksimaliai efektingai naudoti gamybos apimčių pranašumą, siekdama išmesti iš rinkos drąsią AMD su jos esamu 90 nm technologiniu procesu. Nors, reikia pripažinti, 90 nm procesą AMD atidirbo puikiai.

Šiuo metu dar per anksti kalbėti apie produktus, kurie bus kuriami būsimų procesorinių dizainų pagrindu. Iš tikrųjų, produktą (jo specifikacijas, kainas) yra prasmė aptarti tuomet, kai jis pradėtas gaminti masiškai arba bent jau prieš pusmetį iki to. Kol kas mes tiksliai žinome, kad „Centrino“ platformos „Yonah“ procesorius vadinsis „Core“, jis pakeis „Pentium M“ mobiliajame segmente, tačiau mes netikime, kad „Intel“ atsisakys tokio populiaraus prekybos ženklo kaip „Pentium“ naujoje mikroarchitektūros kartoje.

Kyla klausimas — kiek stipriai naujos „Intel“ technologijos įtakos jėgų išsidėstymą rinkoje? Kol kas sunku pasakyti, kadangi labai jau daug faktorių reikia įvertinti, ir ne visi jie šiandien yra žinomi. Ar sugebės AMD pilnai išnaudoti DDR2 atminties privalumus? Koks bus našumo skirtumas tarp monolitinių daugiabranduolinių procesorių ir variantų su fiziškai atskirtais kristalais, ypač įvertinant būsimą bendrą „cash'ą“? Kokias taktinių dažnių perspektyvas atveria 45 nm procesas?

„Intel“ šiandien vadina save platformine kompanija, tačiau tai negali pakeisti fakto, kad būtent našumas reikš arba pergalę, arba pralaimėjimą. Ir nesvarbu, ar kalbame apie gryną našumą (įvertinant paraleliškumą ir taktinį dažnį), ar apie našumo vienam Wt santykį. Vieną galima pasakyti tiksliai, jog nuobodžiauti artimiausiais metais neteks niekam — nei žurnalistams, nei skaitytojams :).

45 nm procesorių apžvalginė lentelė

Kategorija	Kodinis pavadinimas	Branduoliai	L2 cash'as	Pasirodymas rinkoje
Stacionarus PC	„Wolfdale“	Du branduoliai, vienas kristalas	3 MB bendras	2008
Stacionarus PC	„Ridgefield“	Du branduoliai, vienas kristalas	6 MB bendras	2008
Stacionarus PC	„Yorkfield“	8 branduoliai, keli kristalai	12 MB bendras	2008+
Stacionarus PC	„Bloomfield“	4 branduoliai, vienas kristalas	-	2008+
Stacionarus PC/Mobilios platformos	„Perryville“	Vienas branduolys	2 MB	2008
Mobilios platformos	„Penryn“	Du branduoliai, vienas kristalas	3 MB, 6 MB bendras	2008
Mobilios platformos	„Silverthorne“	-	-	2008+
Korporatyvinis sektorius	„Hapertown“	8 branduoliai, keli kristalai	12 MB bendras	2008

„LABELFLASH“ TECHNOLOGIJA

Žingsnis į priekį ar tūpčiojimas vietoje?

CD ir DVD rekorderiai jau seniai tapo visiems įprastiniais kompiuteriniais kaupikliais, kai tuo tarpu optiniai diskai yra viena pigiausių duomenų saugojimo ir perkėlimo priemonių. Jau nuo pačių pirmųjų įrašomų diskų pasirodymo konstruktoriai susimąstydavo apie galimybę spausdinti juose etiketes be tradicinių gamyklinių technologijų panaudojimo. Pirmasis būdas, kuris peršasi — pritaikant buitinį spausdintuvą, tačiau tam reikia specialaus paviršiaus, sugebančio sugerti rašalą ir atitinkamo spausdintuvo, suderinamo su plokščiais, nelanksčiais diskais. Vienas iš šio metodo variantų — vaizdų spausdinimas ant specialių klijuojamų etikečių, tačiau tam reikia įsigyti tokias etiketes, reikalaujančias ir klijavimo įgūdžių.

Japonų korporacijos „Yamaha“, vienos pirmųjų CD rekorderių gamintojos, inžinieriai žengė kitu keliu — buvo sukurta „DiscT@2“ technologija („disko tatuiruotė“), kurios dėka disko informacinėje pusėje buvo galima gauti dvispalvį vaizdą. Tuo tarpu likusi disko dalis galėjo būti naudojama įprastam duomenų įrašymui. Deja, 2002–aisiais pasirodę šios technologijos rekorderiai tapo paskutiniais rekorderiais su „Yamaha“ prekiniu ženklu, o netrukus kompanija apskritai paliko PC optinių kaupiklių rinką.

Bet, kaip neseniai paaiškėjo, „Yamaha“ inžinieriai nenutraukė darbo prie originalių vaizdo ant diskų kūrimo technologijų: 2005 metų spalio 19 dieną buvo oficialiai pristatyta nauja „Labelflash“ technologija, sukurta bendradarbiaujant su „Fuji Photo Film“ kompanijos (foto medžiagos ir optiniai informacijos kaupikliai) specialistais.

„Labelflash“ analogas — technologija „LightScribe“, sukurta 2004 pradžioje „Hewlett–Packard“ kompanijoje. Įdomu tai, kad praėjus metams po prezentacijos, „LightScribe“ savo įrenginiuose realizavo patys įvairiausi gamintojai, tarp kurių „Hitachi–LG Data Storage“, „LaCie“, „Lite–On IT“, „Philips–BenQ Data Storage“, „Toshiba–Samsung Storage Technology“, tačiau didesnio populiarumo ji nesulaukė dėl būtinybės



pirkti specialius diskus. Ar pasiseks šia prasme „Yamaha“ ir „Fuji“ vaikui, kuris, jų tikinimu, pasižymi padidintu kontrastingumu ir skiriamąja geba, taip pat malonia mėlyna spalva, — parodys tik laikas.

Kaip teigiama oficialioje medžiagoje, nauja technologija „Labelflash“ apjungia „DiscT@2“ technologijos ypatumus ir „Fuji Photo Film“ kompanijos patirtį, kuriant foto medžiagas ir optines duomenų laikmenas. Svarbiausias „Labelflash“ skirtumas nuo „DiscT@2“ yra tas, kad dabar vaizdas kuriamas ne darbinėje disko pusėje, o ten, kur ir privalo būti etiketė, taigi visas galimas disko tūris yra prieinamas vartotojui. Rezultate gaunamas kontrastingas mėlynai–sidabrinis aukštos skiriamosios gebos vaizdas. Jis tarnaus ilgiau už etiketę,

be to, eliminuojami galimi disko išbalansavimo atvejai dėl neteisingai priklijuotos etiketės.

Svarbiausiu „Labelflash“ trūkumu galima laikyti tai, kad vaizdui sukurti reikalingi specialiai paruošti diskai su iš anksto padengtu organiniu dažikliu, keičiančiu savo spalvą lazerinio apdorojimo metu („DiscT@2“ technologija leisdavo naudoti bet kokius CD–R diskus). Tačiau šį trūkumą tuo pat metu galima laikyti ir privalumu: kadangi vienodu organiniu sluoksniu galima padengti pačios įvairiausios cheminės sudėties ir savybių registruojančius sluoksnius, vaizdą „Labelflash“ technologijos pagalba galima kurti bet kurio tipo diskuose.

Oficialioje informacijoje teigiama, kad „Labelflash“ naudoja 655 nanometrų bangos ilgio spindulį; vaizdo gylis sudaro 0,6 mm nuo disko paviršiaus; spindulys — nuo 25 iki 58 mm, įrašymo laikas nuo 5 (greitas režimas) iki 20 minučių (aukšta kokybė). Kūrėjai pažymi, kad aukštą vaizdo kokybę užtikrina optinio įrenginio standartinės mechanikos, pasižyminčios pozicionavimo tikslumu ir antivibracine apsauga, panaudojimas. O kadangi spindulio įsiskverbimo į dažiklį gylis labai artimas registruojančio sluoksnio įsiskverbimo gyliui, pasiekiamas optimalus spindulio fokusavimas aukštos skiriamosios gebos vaizdams gauti.

Vaizdui sukurti panaudojama suderinama programinė įranga, kuri konvertuos spalvotą paveiksliuką į 256 pilkos spalvos atspalvių vaizdą ir pateiks X bei Y koordinačių sistemoje. Įdomu tai, kad „Labelflash“ taip pat leidžia kurti vaizdus darbinėje DVD–R ir DVD+R diskų pusėje, tačiau tai užkirs kelią duomenų nuskaitymui bei įrašymui. Kūrėjai žada pašalinti šį trūkumą būsimose optinių įrenginių mikroprogramų versijose.

Kadangi nei „Yamaha“, nei „Fuji Photo Film“ patys negamina optinių kaupiklių, „Labelflash“ technologija bus naudojama kitų gamintojų prietaisuose. Pirma kompanija, palaikiusia naujovę, tapo japonų korporacija NEC su savo DVD–rekorderiais ND–4551A ir ND–3551A, o paskui japonų „I–O Data“ pristatė savo DVR–ABN16L įrenginį. Kol kas tuo rekorderių pasirinkimas su „Labelflash“ panaudojimu ir baigiasi. O jeigu įvertintume tai, kad „I–O Data“ kompanijos produkciją Lietuvoje įsigyti taip pat paprasta, kaip ir Antarktidoje, pagrindinį dėmesį skirsime NEC kompanijos modeliams.

Visų pirma svarbu pažymėti, kad ND–4551A ir ND–3551A turi „dvynius“ su indeksais ND–4550A ir ND–3550A, kurių techniniai rodikliai skiriasi tik „LabelFlash“ palaikymu. Taigi pirkimo metu reikia būti atidesniems. Savo ruožtu ND–4551A modelis skiriasi nuo ND–3551A tik DVD–RAM diskų palaikymo galimybe, todėl kainuoja kiek brangiau. Bendri abiejų įrenginių techniniai rodikliai yra tokie: DVD–R/+R įrašymas greičiu iki 16x, DVD+RW ir DVD+R9 iki 8x, DVD–RW ir DVD–R DL — iki 6x, DVD–RAM (tik ND–4551A) — iki 5x, CD–R — iki 48x, CD–RW — iki 32x. Nuskaitymai: DVD–ROM, DVD–R/+R — 16x greičiu, DVD+RW/–RW – 13x, DVD–R9 ir DVD–R DL – 7x, DVD–RAM – 5x, CD–R – 48x, CD–RW – 40x.

Diskai su „Labelflash“ palaikymu leidžiami su „Fujifilm“ ženklu. Pirmaisiais tokiais kaupikliais tapo 1x–16x DVD–R diskai, prekyboje Europos šalyse jie pasirodė 2005 metų gruodžio pradžioje.





Kol kas svarbiausia „Labelflash“ problema išlieka akivaizdi programinio aprūpinimo stoka. Dabartiniu metu „I–O Data“ savo įrenginius komplektuoja „B's“ paketu, o NEC — specialia „Nero Burning ROM“ (6.6.1.3) versija. Įdomu tai, kad naujausia „Nero 7“ versija „Labelflash“ nepalaiko.



ND–4551A įrenginio testavimas, kurį atliko „CDRInfo“ internetinio leidinio specialistai, parodė, kad realus aukštos skiriamosios gebos vaizdo kūrimo laikas pastebimai viršija paskelbtą — vietoj 20 minučių prireikė 27. Specialios „Nero“ versijos vartotojo sąsaja leidžia keisti įvairius vaizdo parametrus, tarp kurių kontrastingumas ir naudojamos srities plotis.

Vaizdas specialiame „Fuji“ gamybos diske gavosi labai ryškus ir kontrastingas, be to, jis uždengtas apsauginiu sluoksniu. Savo ruožtu eksperimentai su vaizdo kūrimu įprastuose DVD–R ir DVD+R diskuose nuvylė „CDRInfo“ darbuotojus — vaizdas gavosi vos pastebimas, o kontrastingumo aiškiai pritrūko. Dar daugiau, testuojamas optinis kaupiklis nėra suderinamas su „LightScribe“ ir „DiscT@2“ skirtais diskais.

Taigi, rinkoje pasirodė jau dvi konkuruojančios technologijos, leidžiančios daryti etiketes įrašomuose diskuose pačių rekorderių pagalba. Didelis pliusas, be jokios abejonės, yra tas, kad nereikia jokių specialių spausdintuvų ir diską išbalansuojančių lipdukų, kas ypač pastebima šiuolaikiškuose greitaveikiuose įrenginiuose. Trūkumas išlieka tas pats — būtinybė pirkti specialius kaupiklius ir atitinkamos technologijos diskus. Dar daugiau, „LabelFlash“ ir „LightScribe“ nesuderinami tarpusavyje, o tai priverčia vartotoją rinktis: ar naudoti HP kompanijos technologiją, kuri jau realizuota daugelyje įvairių įrenginių ir jai be problemų galima surasti specialias laikmenas, ar palaikyti pirmuosius „Yamaha“ ir „Fuji“ žingsnius rinkoje, kuriems kol kas trūksta ir programų kūrėjų, ir „hardware“ gamintojų palaikymo. Kita vertus, negalima nuvertinti aukštesnių ryškumo ir kontrastingumo rodiklių, kuriais taip giriasi „LabelFlash“ kūrėjai.

Vaizdo padengimas abejomis konkuruojančiomistechnologijomis užima nemažai laiko, ypač aukštos kokybės režime, todėl, kaip liudija tos pačios „LightScribe“ savininkų atsiliepimai, etiketė yra kuriama tik išskirtiniais atvejais, kuomet reikia, pvz., gražiai apipavidalinti diską dovanai. Pagaliau, vaizdas gaunamas tik juodai–baltas. Ir visa tai vyksta epochoje, kuomet auga kartos, jau nebeįsivaizduojančios nei juodai–baltos nuotraukos, nei juodai–baltos televizijos! Taigi su gailesčiu belieka konstatuoti, kad ir „LightScribe“, ir „LabelFlash“ nepateikia nieko revoliucingo — visa tai yra gerai žinomų technologijų, kurios nebegali pateikti nieko naujo, vaisiai. Dėl šios priežasties vargu ar abiems šioms sistemoms lemta „gyventi“ ilgai ir sėkmingai — rinka jau seniai yra pasirengusi principingai kito lygio markiravimo technologijai, ir jai pasirodžius, šios nelanksčios ir kompromisinės vaizdo diskuose kūrimo sistemos akimirksniu bus užmirštos.

GAME FAQ

Pastaba: rašydami klausimus į šį skyrelį, pasistenkite būti kuo tikslesni. Pateikite aiškų misijos, lygio pavadinimą, tikslą ar problemą, ką reikia padaryti. OK?

PAINKILLER

Chapter 2, level 6 – swamp. Niekaip nenugaliu pelkių boso. Gal reikia specialių kodų?
Aurimas, Marijampolė

Kovojant su šiuo bosu, atsiras tam tikrų kliūčių. Kai bosas sustoja, prie jo kojų atsiranda burbulai. Šaudykite į tuos burbulus, ir jis neteks gyvybių. Kiek vėliau, bosui sustojus, aplink jį pradės skraidyti burbulai, tada tai pat šaudykite į burbulus, ir greitai viskas bus baigta.

Pirmoje kovos dalyje jis atakuos jus dviem būdais. Pasilenkęs paleis burbulą į jus, tad iššaukite į jį iš nuotolio. Antroji ataka yra čiuptuvas. Kai bosas įkiš dešinę ranką į vandenį, ieškokite čiuptuvo, lendančio iš vandens, ir lėkite nuo jo kiek įmanoma greičiau.

Antroji kovos fazė prasidės, bosui praradus trečdalį gyvybės. Padarui tapus kietos formos, jis yra pažeidžiamas, tad išnaudokite šį laiką. Jis pradės atakuoti dviem čiuptuvais, tad būkite atsargūs. Taip pat bosas gali surinkti šviečiančius objektus ir paleisti į jus — tai pati galingiausia ataka priešo žaidime! Tačiau ji jūsų nepažeis, jei stovėsite tiesiai žiūrėdami į ją ir leisite į jus pataikyti.

Pelkių monstras išliks pažeidžiamas, kol vietovėje bus ugnies. Jis bandys ją užgesinti, tad turite veikti greitai.

STILL LIFE

Chapter IV. Kaip atrakinti duris?
Rytis, Ukmergės raj.

Išties, vienas labiausiai varginančių galvosūkių. Toks žymėjimas bus rinkinyje ant durų:

Viršutiniai mėlyni: 1, 2 ir 3;
Geltoni: 4, 5 ir 6;
Raudoni: 7, 8 ir 9;
Apatiniai mėlyni: 10 ir 11;
Apatiniai geltoni: 12 ir 13;
Apatiniai raudoni: 14 ir 15.

Seka tokia: 1, Jungiklis, 10, Jungiklis, 2, Jungiklis, 3, 4, Jungiklis, 12, Jungiklis, 5, Jungiklis, 6, 4, Jungiklis, 14, 12, Jungiklis, 14, Jungiklis, 7, 4, 15, Jungiklis, 4, Jungiklis, 6, 6, 14, Jungiklis, 7, Jungiklis, 13, 13, Jungiklis, 6, 6, 8, Jungiklis, 9.

STAR WARS: BATTLEFRONT II

Kampanija su imperija yavin 4. Kaip pereiti šią planetą?
Paulius, Vilnius

Tu turi užkariauti visą planetą. Šioje kamapanijoje yra septyni vadovavimo pastatai, kurių kiekvienas yra skirtingoje planetos pusėje. Planeta yra pritaikyta transporto priemonėms, todėl kovose naudok tankus bei kitas didesnes transporto priemones.

GTA SAN ANDREAS

Kiek iš viso yra merginų? Kur jas rasti?
Martynas, Panevėžys

Yra penkios merginos: Denise, Millie, Michelle, Helena, Katie. Žemėlapyje jų namai pavaizduoti širdimis.

BLACK AND WHITE

S pasaulis
Niekaip negaliu užkariauti paskutinio miesto. Galite padėti?
Dovydas, Vilnius

Paskutinį miestą užkariausi tik tada, kai tavo valdomas personažas įgys daug patirties, todėl neskubėk užkariauti paskutinio miesto. Daugelis žaidėjų suklumpa šioje vietoje, nes jų personažai neturi daug patirties.





PRINCE OF PERSIA: THE TWO THRONES

Sėkmingai pabaikite žaidimą lengvu sudėtingumo lygiu. Tada išsiimkite savo durklą ir neturėkite antro ginklo. Sustabdykite žaidimą ir spauskite kombinacijas, kad atrakintumėt slaptus ginklus.

Barškutis: [Kairėn] [Kairėn] [Dešinėn] [Dešinėn] [Aukštyn] [Žemyn] [Žemyn] [Aukštyn] [Aukštyn] [Žemyn].

Telefonas: [Dešinėn] [Kairėn] [Dešinėn] [Kairėn] [Žemyn] [Žemyn] [Aukštyn] [Aukštyn] [Aukštyn] [Žemyn] [Aukštyn] [Aukštyn] [Žemyn] [Žemyn].

Kardžuvė: [Aukštyn] [Žemyn] [Aukštyn] [Žemyn] [Kairėn] [Dešinėn] [Kairėn] [Dešinėn] [Aukštyn] [Žemyn] [Aukštyn] [Žemyn].

Grandininis pjūklas: [Aukštyn] [Aukštyn] [Žemyn] [Žemyn] [Kairėn] [Dešinėn] [Kairėn] [Dešinėn] [Aukštyn] [Žemyn] [Aukštyn] [Žemyn].

STUBBS THE ZOMBIE IN REBEL WITHOUT A PULSE

Su „notepad“ atsidarykite failą „init.txt“ žaidimo kataloge. Pridėkite šias eilutes ir atrakinsite neribotą amuniciją ir sveikatą:

```
cheat_deathless_player 1
cheat_infinite_ammo 1
```

STARSHIP TROOPERS

Pradėkite žaidimą su komandine eilute „-devuser“. Tada žaidimo metu spauskite ~ ir konsolės lange suveskite „help“. Pamatysite visus galimus kodus ir atitinkamas funkcijas.



ŽAIDIMŲ IŠLEIDIMO EUROPOJE DATOS

SAUSIS

13 THE SETTLERS: HERITAGE OF KINGS – LEGENDS	STRATEGIJA
25 PLAYBOY: THE MANSION PARTY PACK	STRATEGIJA
25 TORINO 2006: XX OLYMPIC WINTER GAMES	SPORTAS

VASARIS

01 ANARCHY ONLINE: LOST EDEN	MMORPG
01 DARK AGE OF CAMELOT: DARKNESS RISING	MMORPG
10 CHICKEN LITTLE	NUOTYKIŲ
11 HEART OF EMPIRE: ROME	STRATEGIJA
11 STAR WARS: EMPIRE AT WAR	STRATEGIJA
14 TOM CLANCY'S RAINBOW SIX: LOCKDOWN	FPS
14 JACKED	LENKTYNĖS
14 TONY HAWK'S AMERICAN WASTELAND	SPORTAS
14 AMERICAN CONQUEST: DIVIDED NATION	STRATEGIJA
17 GEORGE ROMERO'S CITY OF THE DEAD	FPS
21 EVERQUEST II: KINGDOM OF SKY	MMORPG
22 EMPIRE EARTH II: THE ART OF SUPREMACY	STRATEGIJA
24 GHOST WARS	STRATEGIJA
24 KEEPSAKE	RPG
24 PACIFIC STORM	STRATEGIJA
24 SPECNAZ: PROJECT WOLF	FPS
24 TYCOON CITY: NEW YORK	EKONOMINIS

KOVAS

03 LOTR: THE BATTLE FOR MIDDLE-EARTH II	STRATEGIJA
03 JULES VERNE: JOURNEY TO THE MOON	NUOTYKIŲ
03 THE SIMS 2: OPEN FOR BUSINESS	GODSIM
10 THE GODFATHER	VEIKSMO
14 L.A. RUSH	LENKTYNĖS
24 THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION	RPG
30 HEROES OF MIGHT AND MAGIC V	STRATEGIJA

TOP 10

GERIAUSIAI PARDUODAMI ŽAIDIMAI EUROPOJE

1 NEED FOR SPEED: MOST WANTED
2 KING KONG: OFFICIAL GAME OF THE MOVIE
3 FIFA 06
4 PRINCE OF PERSIA: THE TWO THRONES
5 PRO EVOLUTION SOCCER 5
6 THE SIMS 2
7 GUN
8 HARRY POTTER AND THE GOBLET OF FIRE
9 STAR WARS: BATTLEFRONT 2
10 THE MOVIES

GNT TOP 10

1 WORLD OF WARCRAFT
2 THE SIMS 2 NIGHTLIFE EXPANSION PACK
3 THE SIMS 2
4 NEED FOR SPEED: MOST WANTED
5 HARRY POTTER AND THE GOBLET OF FIRE
6 NBA LIVE 06
7 WARCRAFT 3: THE FROZEN THRONE EXPANSION PACK
8 CIVILIZATION 4
9 THE SIMS 2 CHRISTMAS PARTY PACK
10 WARCRAFT 3: REIGN OF CHAOS

ŽAIDIMŲ IŠLEIDIMO LIETUVOJE DATOS

SAUSIS

27 TORINO 2006 WINTER OLYMPICS

VASARIS

09 NAMCO MUSEUM 50TH ANNIVERSARY
09 PAC-MAN WORLD 3
10 WORLD SERIES OF POKER
17 DREAMWORKS: ACTION PACK
17 STAR WARS: EMPIRE AT WAR

KOVAS

02 LORD OF THE RINGS BATTLE FOR MIDDLE EARTH 2



PC KLUBO KUPONAS

Kuponą galima užpildyti ir atsiųsti į redakciją adresu:
„PC Klubui“, UAB „Indiza“, Jonavos g. 254a, 44132 Kaunas, arba nunešti į artimiausią „Lietuvos spauda“ kioską.

MANO KLAUSIMAS REDAKCIJAI:

MANO SKELBIMAS:

NORĖČIAU ŠIO PLAKATO (įrašykite TIK 1 žaidimo pavadinimą):

NORĖČIAU ŠIŲ KODŲ (įrašykite TIK 1 žaidimo pavadinimą):

Klausimas į GAMEFAQ:
žaidimas:
lygis/misija:
problema

ŠIUO METU ŽAIDŽIU(balsas skaitytojų TOP'ui):

Noriu sužinoti apie šiuos 2006-ųjų žaidimus:

MANO VARDAS, PAVARDĖ, ADRESAS IR TELEFONAS (būtina parašyti):

Mūsų „elektroniniai kontaktai“:
Laiškai — pcmail@hakeris.lt
Skelbimai — pcskelbimai@hakeris.lt
Klausimai — pcfaq@hakeris.lt



CD TURINYS



Tvarkyklių rinkiniai skirti tik patyrusiems vartotojams, už galimus nelaimingus atsitikimus atsakote patys.



Daugelis piratinių žaidimų įdiegus pataisas nebeveiks



CD 1

PILNA VERSIJA – „S.W.I.N.E."

Pirmą kartą „PC Klubo" istorijoje galime pasidžiaugti pilnu nemokamu žaidimu! Tokią Kalėdų dovanėlę žaidėjams pateikė kompanija „Stormregion", strateginio žaidimo „S.W.I.N.E." kūrėja.

Šiame 2001-aisiais pasirodžiusiame žaidime susiduria dvi labai neįprastos armijos — kiaulės prieš zuikius! Galite rinktis nedideles zuikių–partizanų pajėgas ir pasalūniškai kovoti prieš besiveržiančią negailestingų kiaulių armiją. Arba galite patys imtis „kiauliškos" invazijos ir išnaikinti ilgaausius graužikus. Kiekviena pusė turi penkiolika scenarijų. Taip pat rasite populiariuosius „Deathmatch" ir „Capture the Flag" daugelio žaidėjų režimus.

VIDEO

„Age of Pirates: Carribean Tales" — žaidimas, anksčiau žinomas kaip „Sea Dogs 2". Tai piratų RPG žaidimo „Pirates of the Carribean" tęsinys. Siūlome pasižiūrėti pristatomąjį žaidimo treilerį.

„Rainbow Six: Lockdown" — naują garsiosios Tom Clancy taktinio FPS serijos dalis, neseniai pasirodžiusi Xbox konsolėje ir šiuo metu perkuriama PC platformai (žadamas ne tiesioginis „portas" o savarankiška speciali versija). Filmukas sudarytas iš „in-game" vaizdų bei trumpai pateikia įvairias žaidimo savybes.

„Empire Earth II: Art of Supremacy" — pavasarį pasirodžiusio strateginio žaidimo išplėtimas, pridėsiantis naujų civilizacijų, kampanijų bei savybių, tokių kaip „Fatality Mode" ir „Tug-of-War" režimą. Trumpa ištraukėlė iš veiksmo žaidime.

„Runaway 2: the Dream of the Turtle" — spalvingo ir įdomaus kvesto „Runaway: A Road Adventure" tęsinys, leisiantis žaidėjams keliauti po visą pasaulį. Kalėdinėmis nuotaikomis prasidedantis ir į karštas vasariškas aplinkas nukeliantis žaidimo treileris :).

SHAREWARE

„VICTORY AT HEBRON"

Gan nestandartinis nuotykių žaidimas, kuriame tyrinėjate miestą ir ieškote dingusių draugų, kad kartu nugalėtumėte Anak sūnus. Susidūrus su priešais, kovos vyksta kortų žaidimo pagalba.

PATAISOS

„Civilization 4 Patch 1.52" — pataisa turi nemažai įvairių patvarkymų ir ištaisymų. Sutvarkyti keli lūžimo atvejai, „eksploitai", padidinta „Apollo" programos kaina, DI elgesio anomalijos ir panašūs dalykai.

„Call of Duty 2 intel 101" — pataisa, rekomenduojama vartotojams su „Intel Hyper Threading" procesoriais, keliais procesoriais ar dvejų šerdžių procesoriais. Jei nežinote, ar jūsų sistemoje vienas iš tokių procesorių, skaitykite „ReadMe" failą ir rasite instrukcijas.

„Matrix Path of Neo. The Update 1 to Update 2" — pataisytos smulkios grafinės klaidos, kurias įvedė pirmas šio žaidimo pataisymas. Žaidimas išsaugos pakeitimus valdymo nustatymuose.

CD 2

PILNAS ŽAIDIMAS – „WARROCK"

Dar vienas pilnas žaidimas, tiesa, veikiantis „online". Tai FPS žaidimas, kurio veiksmas vyksta ateityje ir kuriame kovoja įvairiausio plauko samdiniai, dirbantys stambioms pramonės ir teroristinėms organizacijoms. Daugiau informacijos ieškokite www.warrock.net.

DEMONSTRACINĖS VERSIJOS

„HARRY POTTER AND THE GOBLET OF FIRE"

Naujausias, jau pagal ketvirtąjį filmą „susuktas" žaidimas jau pasirodė. „Goblet of Fire" pateikia visiškai naujo lygio Hario Poterio ir jo draugų nuotykius. Žaidimas labiau orientuotas į veiksmą ir veikėjų tarpusavio bendradarbiavimą. Taip pat tai pirmasis žaidimas, kuriame herojų išvaizda sukurta pagal filmo aktorius. Demonstracinėje versijoje galima pasižiūrėti įžanginį žaidimo filmą ir išbandyti patį pirmą lygį — pabėgimą iš palapinių miestelio prie Pasaulio Kvidičo turnyro.

„VIVISECTOR: BEAST INSIDE"

Tai naujas H.G. Velso romano „Daktaro Moro Sala" įkvėptas FPS žaidimas. Garsusis daktaras, ištremtas į Soreo salą priveisė įvairiausių padarų, sudarytų iš gyvūnų ir žmonių DNR, prieš kuriuos ir teks stoti žaidimo herojui. Įdomiausia, kad pats herojus galės vystytis, mokytis įgūdžių ir tobulinti savo ginklus. „Vivisector" sukurtas ant galingo grafinio variklio „AtmosFear", piešiančio ne tik puikius vaizdus, bet ir turėsiančio galingą lygių redaktorių. Demonstracinė versija leidžia išbandyti du žaidimo lygius.

EXPERT CLUB

GIDAS

FABLE

PAGRINDAI IR PATIRTIS

Prieš pradėdamas kaupti atsargas ir kaimus, turi žinoti, ką tau siūlo žaidimas „Fable“. Perskaityk šį tekstą, kad galėtum išnaudoti visas žaidimo galimybes. Tu galėsi naudotis įvairiais įrankiais, užduoties informacija, statistika ir nueitos kelionės užrašais. Čia taip pat sužinosi, kaip galima išsaugoti, pakeisti parametrus ir užbaigti žaidimą.

ŽAIDIMO IŠSAUGOJIMAS

Žaidimas turi dviejų tipų išsaugojimą. Yra „herojaus išsaugojimas“ ir „pasaulio išsaugojimas“. „Pasaulio išsaugojimas“ yra tipiškas žaidimo išsaugojimas, kai paleidęs išsaugotą žaidimą pradėsi nuo to paties taško, kuriame jį ir užbaigei, o visi tavo veikėjai tęs pradėtus darbus. Tačiau tu negalėsi pasinaudoti „pasaulio išsaugojimu“ užduoties vykdymo metu. Į užduoties vykdymą taip pat įeina ir užduoties kortelių įvykdymas. Kitas žaidimo išsaugojimo tipas išsaugos tik tavo pagrindinio veikėjo nuveiktus ir vykdomus darbus. Tai reiškia, kad jei užduoties vykdymo metu tau būtina išeiti iš žaidimo, žaidimas išsaugos visus sukauptus turtus ir patirtį.

UŽDUOTYS

Visas užduotis gausi žemėlapio kambaryje, prie cecho. Norėdamas pradėti naują užduotį, priėjęs prie žemėlapio paspausk aktyvavimo mygtuką arba paprasčiausiai pakalbėk su cecho viršininku. Pagrindiniame meniu galėsi plačiau paskaityti apie kiekvieną tau skirtą užduotį ir sužinoti visą pateiktą informaciją. Šioje meniu vietoje matysi ne tik naujas užduotis, bet ir jau atliktas. Žemėlapyje galėsi padidinti ar sumažinti mastelį, kad geriau įsižiūrėtum į kiekvienos užduoties vietas. Kiekvienos naujos užduoties kryptis žemėlapyje bus pažymėta ženklais. Auksiniai ženklai žymės pagrindinę užduotį, o sidabriniai — šalutines užduotis.

GYRIMASIS

Daugelio užduočių metu tau bus nurodytos šalutinės aplinkybės. Paprasčiausiai, jei tu įvykdysi užduotį atsižvelgdamas į šalutines sąlygas, būsi apdovanotas papildomu užmokesčiu. Atlikdamas kai kurias užduotis, turėsi nenaudoti šarvų ar ginklų, arba privalėsi likti nesužeistas. Nors užduotis tampa sunkesnė, tačiau dėl papildomo užmokesčio verta pabandyti.

REPLIKOS IR DOVANOS

Replikos priklauso nuo socialinių „išsilygiavimų“ bei slaptumo. Žaidimo eigoje išmoksi daug naujų būdų, kurie sukurs tam tikrą žaidimo stilių. Pavyzdžiui, jei nebūsi pakankamai blogas, neišmoksi įžeisti žmones. Pabandyk įžeisti miestiečius, kurie netrukus parodys tavo veiksmų rezultatą. Dar vienas pagrindinis kriterijus yra socialinė padėtis. Tai gali tau padėti susirasti naujų veikėjų, kurie lauktų tavęs arba sektų paskui tave. Pagrindiniame meniu gali pasirinkti trofėjus, stebuklingus gėrimus, dovanas ir gamybą, kurie gerins tavo socialinę padėtį, o visi kiti dalykai gali pagerinti tavo statusą.

NUSIKALTIMAI NE VISADA ATSIPERKA

Jei būsi blogas, turėsi privalumų, tačiau atsiras ir trūkumų. Nusikaltimai, kuriuos atliksi mieste, gali tave priversti sumokėti baudą. Jei nesutiksi sumokėti baudos, sargai tave puls. Jei kuriame nors mieste pridarysi daug žalos, būsi iš ten išmestas, ir niekas tavęs neįleis atgal. Tik per daug dėl to nesijaudink, nes praėjus tam tikram laiko tarpui tu ir vėl galėsi įžengti į teritoriją, kuri tau buvo uždrausta. Jei tu vaikščiosi aplink miestą gana ilgai, sargai paklaus, ar tu nenorėtum jų paremti, t.y. papirkti juos. Jei sutiksi, sumokėjęs pinigus galėsi elgtis kaip tik nori, nes sargai paprasčiausiai žiūrės į kitą pusę. Nežiūrėdami į tave, sargai švilpaus, todėl kai jie nustos švilpauti, blogai nebesielk.

Miestiečių nužudymas tau suteiks ne tik blogio taškų — jų turtas bus parduodamas, todėl galėsi nusipirkti naujus namus ir juos išnuomoti. Tai vienas iš lengviausių būdų uždirbti pinigus.

Nusikaltimas	Bauda
Ginklo nešiojimasis mieste	40
Vandalizmas	250
Vagystė	750
Užpuolimas	500
Įsilaužimas	200
Vagystė	750
Žmogžudystė	2,000

LYGIO PAKĖLIMAS

Viena įdomiausių „Fable“ žaidimo vietų yra tavo veikėjo charakterio keitimas. Ekrano kairės pusės apačioje cecho ženklas turės ikoną, kurioje bus pavaizduotas vyriškis. Vyriškis bus pavaizduotas tik tada, jei tu jau būsi įgijęs daug patirties. Grįžęs prie cecho, tu bet kada gali padidinti tris pagrindines savo charakterio kategorijas su įgytos patirties taškais. Kiekviena kategorija gali būti septinto lygio, tačiau ne aukštesnio, nes tai neįmanoma.

JĖGA

Jėga apima tris savybes, kurios kiekvieną ištižėlį gali paversti narsiu kovotoju. Pirmoji savybė — fiziniai duomenys. Fiziniai duomenys parodo, ar tau būtinas ginklas ir kaip tu juo naudojiesi. Gyvybės yra pavaizduotos ekrano viršuje (raudona juostelė). Jei turėsi daug gyvybių, pastebėsi, kad tavo veikėjas labai stiprus ir kartais jam nereikės net šarvų. Kietumas taip pat viena svarbiausių tavo galių. Jis parodys, kiek smūgių gali atremti.

Lygis	Patirties kaina
Fizinių duomenų	
1	500
2	1200
3	3000
4	9,000
5	24,000
6	45,000
7	86,000
Gyvybių	
1	400
2	1,000
3	2,500
4	6,000
5	13,500
6	28,000
7	58,000
Kietumo	
1	350
2	900
3	18,00
4	4,800
5	9,000
6	19,000
7	38,000

Lygis	Patirties kaina
Greitis	
1	350
2	800
3	1,800
4	4,600
5	8,700
6	21,400
7	42,000
Taiklumas	
1	400
2	1,100
3	2,900
4	8,000
5	20,500
6	39,000
7	81,000
Apgavimas	
1	350
2	900
3	2,200
4	5,000
5	10,500
6	27,400
7	52,000

SUGEBĖJIMAI

Aukšto lygio sugebėjimai gali parodyti stebinančius rezultatus. Žaidimo pradžioje juos užgoš kerai, tačiau neužmiršk sugebėjimų, nes jie svarbūs žaidime. Greitis bus pirmasis sugebėjimas, kurį galėsi patobulinti. Greitis parodo ne tik tavo judėjimo greitį, bet ir ginklo valdymo staigumą. Taigi paprastas sugebėjimas tampa labai vertingas kovose su bosais ir didesniais priešų kiekiais. Apgavimo sugebėjimas parodo, koks nepastebimas yra tavo veikėjas. Pagerinęs šiuos sugebėjimas, turėsi galimybę pagerinti ir vogimo bei įsilaužimo sugebėjimus.



VALIA

Valia yra tavo magiška galia. Neignoruok valios, nes šiame žaidime yra stulbinančių kerų. Yra trijų tipų kerai, kurie sudaro absoliučią magišką galią. Magiška galia lemia, kokio dydžio bus tavo valios juosta. Tris pagrindines kerų grupes sudaro atakavimo kerai, apsiausties kerai ir fizinių galių kerai. Kai kurių kerų įsisavinimas gali užtrukti ilgiau nei kitų kerų, nes tai priklauso nuo veikėjo ir nuo kerų. Geram veikėjui bus sunku įsisavinti blogio kerus, o blogam veikėjui atvirkščiai.



Lygis	Patirties kaina
Magiška galia	
1	500
2	1,200
3	2,800
4	6,200
5	11,500
6	25,000
7	54,000

KERAI

Lygis	Patirties kaina	Lygis	Patirties kaina
Uždegimas		Kovos ataka	
1	3,500	1	750
2	8,100	2	5,400
3	22,000	3	17,500
4	58,000	4	52,000
Ugnies kamuolys		Įvairūs smūgiai	
3	500	1	1,200
2	4,500	2	4,680
3	17,800	3	15,700
4	54,000	4	43,500
Galios spaudimas		Virtimas blogiu	
1	600	1	3,200
2	3600	2	6,500
3	12,600	3	16,000
4	40,000	4	45,000
Žaibavimas		Laiko sulėtinimas	
1	0	1	2000
2	5,760	2	6580
3	18,200	3	18800
4	48,000	4	47500
Gėrio pakvietimas		Surinkta gyvybė	
1	1,800	1	2,800
2	5,030	2	6,800
3	14,400	3	16,500
4	45,000	4	44,000
Psichologiniai šarvai — Gėriui		Vaiduoklio kardas	
1	900	1	2,500
2	5,350	2	6,300
3	1,7700	3	17,200
4	4,5500	4	51,500
Skubantis samdomas žudikas		Įsiutęs - Blogiui	
1	400	1	1,600
2	2,700	2	6,210
3	8,100	3	20,500
4	20,000	4	51,000
Išgydanti gyvybė		Įvairios strėlės	
1	2,300	1	1,000
2	5,850	2	5,140
3	15,900	3	19,500
4	49,000	4	47,000
Dieviškas įtūžis — Gėriui		Pragaro rūstybė — Blogiui	
1	4,000	1	4,000
2	9,000	2	9,000
3	25,000	3	25,000
4	66,000	4	66,000

KOVOS IR VAGYSTĖS

Kovos skirstomos į tris tipus: grumtynių, nustatyto nuotolio ir valios magijos. Žaidime yra daugybė galimybių tavo veikėjui įgyti naujos patirties visose įmanomose srityse. Jei veikėjas susikoncentruoja į kovos sritį, jis gali išmokti tris ar net keturis naujus burtažodžius.

KOVŲ KOEFICIENTAS

Svarbiausia kovos dalis yra jos koeficientas. Kovų koeficientas būna matomas kairiajame viršutiniame ekrano kampe. Didesnis koeficientas leidžia priešininką atakuoti daug daugiau kartų. Jei turėsi didelį koeficientą, paprastas ginklas sukels tiek pat žalos, kiek lėtas, tačiau galingas ginklas. Persikėlimas iš vienos vietos į kitą vietą arba persikėlimas į naują sritį sumažins jūsų koeficientą.

Didžiausias patirties koeficientas yra 100. Trejose srityse patirtį galima padidinti išgeriant stebuklingus gėrimus, todėl patariame pataupyti stebuklingus gėrimus sunkesnėms kovoms, nes gėrimas kovos metu gali jus išgelbėti iš mirties gniaužtų. Koeficientą galima padidinti naudojant keletą gudrybių. Viena iš gudrybių yra kerai. Jei sukalbėsi laiko sustabdymo kerą, galėsi žymiai lengviau išvengti priešininkų atakų ir sukurti savas atakas. Galima naudoti ir žalos absorbavimo kerą, kuris leis žymiai padidinti kovų koeficientą. Naudodamas šį kerą, galėsi atakuoti priešininką išnaudodamas didžiausią kovų koeficientą, tačiau vietoje koeficiento mažėjimo mažės gyvybės, jei priešininkas sėkmingai atliks atakas ir padarys tau žalą.

MOSTAI

Priešininkas nepridarys tau žalos, jei panaudosi mostų kerus po kelių sėkmingų atakų. Naudojant juos, tavo ginklas pradės švytėti raudona spalva. Šie kerai veikia, kol tu nepadarai nesėkmingos atakos ar priešininkas nesužaloja tavęs.

Didžiausias privalumas mosto kerus naudojant kartu su ataka yra tas, kad dažniausiai priešininkas bus pargriaunamas ant žemės. Kartais šie kerai leis priešininkui nukirsti galvą. Atliekant galvos nukirtimą dažniausiai bus galima ją nuspirti. Tolimesnius tavo veiksmus dažniausiai nule-



mia tavo ir priešininko vieta kovos metu. Naudingiausios atakos naudojant šiuos kerus yra atakuojančios ratu, tai yra aplink veikėją, nes galima padaryti žalą visiems priešininkams, esantiems aplinkui.

BLOKAVIMAS IR RIDENIMASIS

Blokavimas ne visada pagelbės apsisaugoti nuo priešininkų atakų, todėl patariame ridentis. Kai tu ridensies, tavęs negalės sužeisti jokia priešininkų ataka. Ridenimasis labiausiai naudingas kovose su bosais ar didelėse srityse.

NUOTOLINĖS ATAKOS

Norėdamas pasinaudoti riboto atstumo ginklu, nuspausk juodą mygtuką. Tai veikia taip pat, kaip ir grumtynių atakos, nes kuo ilgiau laikysi nuspaustą mygtuką, tuo didesnę žalą padarys tavo ataka.

VAGYSTĖS

Vagystė Albion'ų šalyje gali būti labai naudinga. Norėdamas tapti puikiu vagimi, turėsi išsiugdyti klastos sugebėjimus. Klasta leidžia tau judėti ir būti nepastebėtam sargų bei įvairių kitų padarų.

Turėdamas trečio lygio klastos sugebėjimus, tu išmoksi vogti naudingus daiktus. Vogti labai paprasta, tereikia prieiti prie norimo daikto ir ekrane išvysi ikoną, kuri reiškia, kad daiktą galima pavogti. Jei kas nors stebės tave, kai tu vogsi, negalėsi pavogti daikto, todėl prieš vogdamas daiktą pažiūrėk, ar ekrano viršutiniame kairiajame kampe yra akies obuolio ikona. Ši ikona parodys, kiek asmenų tave stebi.

Turėdamas šešto lygio klastos sugebėjimus, galėsi atrakinėti spynas. Viskas atliekama taip pat, kaip ir vagiant, tačiau atrakinant duris atsiranda keblumų. Geriausia atrakinėti bei vogti nakties metu. Daug daiktų apsimoka pavogti parduotuvėse, kurios yra Oakvale, Kablio įlankos bei Kalvos akmens šiaurės vietovėse.

VESTUVĖS IR NUOSAVYBĖ

Susirasti vieną ar net dvi merginas žaidime nėra būtina, tačiau tai gali jums suteikti daug džiaugsmo bei apdovanojimų. Žaidimo pradžioje susirasti merginą bus beveik neįmanoma arba labai sunku. Išmokęs flirtuoti, sužinosi, kokio partnerio ieško žaidime esantys žmonės. Merginos dažniausiai teigs, kad norėtų su tavimi pabendrauti dar kartą arba, kad nori susirasti vaikiną, kuris būtų labiau užjaučiantis bei mielas. Mergindamas būk žavus, nes tai viena iš svarbiausių tavo stiprybių. Vaikščiodamas mieste, apsirenk gražesniais drabužiais. Gražiausias apdaras, kurį patartume apsirengti, yra ryškusis valios veikėjo drabužis. Šukuosena taip pat svarbi, todėl neužmiršk apsikirpti, nes tai kainuoja nedaug.

FLIRTAVIMAS

Flirtavimas gali būti išreiškiamas trimis būdais. Tai gali būti flirtavimas, vyriškas rankos paspaudimas arba seksuali vyriška poza. Flirtavimas padeda pirštis ir meilikauti, tačiau to neužtenka, reikia ir padovanoti dovaną. Dovana gali būti rožės, šokolado dėžutė ar daiktai, pirkti iš prekiautojo. Dovanos tipas neturi reikšmės, nes asmuo, gavęs vienokę dovaną, reaguos taip pat, kaip ir gavęs kitokią dovaną, todėl brangių dovanų pirkimas yra paprasčiausias pinigų švaistymas. Vienintelis dalykas, kurį žaidimo veikėjai supranta, yra tos pačios dovanos, todėl pasistenk nedovanoti tų pačių dovanų tam pačiam asmeniui.

Jei žaidimo veikėjas susižavės tavo personažu, virš jo galvos atsiras širdelė. Širdelės dydis priklauso nuo to, kaip tu tam asmeniui patinki. Kai asmuo tave įsimylės, širdelė pradės mirksėti. Jei tuo metu pasikalbėsi su tave mylinčiu asmeniu, didelė tikimybė, kad galėsi pasipiršti. Kai tai atsitiks, turėsi nedaug laiko pasiūlyti merginai žiedą, todėl būk greitas. Žiedus gali nupirkti artimiausioje parduotuvėlėje. Netikras vestuvių žiedas netinka, todėl net nebandyk merginos tokiu būdu apgauti, nepavyks. Prieš pradėdamas laimingą šeimyninį gyvenimą, turėtum pasirūpinti gyvenamąja vieta. Kaip įsigyti būstą, gali sužinoti nuosavybės skyrelyje.

Jei mergina sutiks už tavęs tekėti, žaidimas parodys vaizdo intarpą, kuriame bus rodomos vestuvės. Kai vyriškis sutinka vesti merginą, žaidimas parodo porą name. Sutuoktinis pažymėtas žiedo ikona, esančia virš jo galvos.

LOVOJE

Po vestuvių tu su savo sutuoktiniu gali permiegoti. Paprašyk savo sutuoktinio sekti paskui tave ir nueik į namą, atsisėsk prie lovos. Paflirtavęs, pakalbėjęs ir padovanojęs dovaną, nenustok tikėti, kad gali su sutuoktiniu permiegoti, nes gali pasirodyti, kad sutuoktinis to visiškai nenori. Kai sutuoktinis sutiks, jis ar ji paklaus „Aš einu į lovą, ar nenorėtum prisijungti?“. Jei sutiksi, ekranas taps tamsus ir pasigirs garsai.



Susituokus verta likti dėmesingu sutuoktiniu. Vykdydamas užduotis, galėsi užsukti pas savo antrąją pusę ir gauti daug dovanų. Dovanos gali būti įvairios. Gali gauti brangaus kardo detalę ar net sunkiai įsigyjamus drabužius. Jei po santuokos nekreipsi dėmesio į savo antrąją pusę ar net flirtuosi su kitais, tavo sutuoktinis supyks ir nueis į aludę. Gali būti net taip, kad aludėje tavo sutuoktinis susiras kitą partnerį, ir tu jį prarasi. Pats baisiausias dalykas žaidime yra sutuoktinio nužudymas.

DAIKTAI IR IŠVAIZDA

MAISTAS

Specialus maistas ir gėrimai padidina tavo kovos koeficientą. Suvalgius raudonos mėsos, tavo koeficientas pakils trim taškais. Jei išgersi alaus, kuris tau nesuteiks papildomų taškų, tavo ekranas pradės mirguliuoti ir vaizdas taps neryškus. Išgėręs keletą alaus butelių, gali net apsivemti. Jei nejudėdamas suvalgysi daug maisto, priaugsi daug svorio.

Daiktas	Efektas
Specialus maistas	
Morka	Suteikia tris papildomus patirties taškus
Auksinė morka	Pakeičia naktį į dieną
Mėnulio žuvis	Pakeičia dieną į naktį
Raudona mėsa	Suteikia tris papildomus jėgos patirties taškus
Tofu	Sutiekia penkis gėrio taškus
Traškus viščiukas	Suteikia penkis blogio taškus
Žuvis	Sutiekia tris papildomus valios patirties taškus
Stebuklingi gėrimai	
Valios gėrimas	Sugrąžina valios patirtį
Sveikatos gėrimas	Sugrąžina gyvybes
Amžinas valios gėrimas	Valios patirtis papildoma kovų koeficientu
Amžinos galios gėrimas	Galios patirtis papildoma kovų koeficientu
Amžinų sugebėjimų gėrimas	Sugebėjimų patirtis papildoma kovų koeficientu
Valios meistro eliksyras	Padidina valios matą
Gyvybių eliksyras	Padidina gyvybių stulpelį



ATRODYK GERAI

Norėdamas pasikeisti, apsilankyk kirpykloje arba pas tatuiruočių meistrą. Šių pasikeitimų dėka gali tapti baisesnis arba žavesnis. Tatuiruotės naudingos tik tada, kai jos yra matomoje vietoje. Jei tau patinka nuolat keisti šukuoseną, nenaudok sendinimo kerų, nes turėsi vaikščioti be plaukų.





Šukuosena ir t.t.	Kur rasti
Avies barzda	Senyvo vyriškio misijos metu, pavėsinės akmens prieplaukoje
Storulio šukuosena	Senyvo vyriškio misijos metu, pavėsinės akmens prieplaukoje
Pirklio ūsai	Knygų lentynoje, kirpyklos viršuje, pavėsinės akmens prieplaukoje
Arklio uodega	Už Gray namų esančioje baidyklėje
Paprasta barzda	Prie laiptų į pavėsinės akmens šiaurę esančiame name, viršuje, knygų lentynoje
Maži ūsai	Pabėgus iš kalėjimo, antroje vienutėje
Šerifo ūsai	Statinėje, pavėsinės akmens kalėjimo teritorijoje
Valkatos barzda	Pirmame kairėje pusėje esančiame name, knygų lentynoje, Kablio įlankos viršutinėje srityje
Boso išvaizda	Vykdant Nostro šarvų misiją, knygų lentynoje, kapų sargo namuose
Plikai	Pavėsinės akmens pietuose, kirpykloje
Švarus veidas	Pavėsinės akmens pietuose, kirpykloje
Užsienietiški ūsai	Kirpykloje prie Knothole Glade
Normali šukuosena	Pavėsinės akmens pietuose, kirpykloje
Galingieji ūsai	Raganų miško ežere, statinėje

Tatuiruotė	Kur surasti
Jūros chaoso rankos tatuiruotė	Knygų lentynoje, pavėsinės akmens skalbyklos kieme
Auksinių dolerių tatuiruotė	Pavėsinės akmens mokyklos kieme, statinėje
Talino grupuotės rankos tatuiruotė	Už Grey namo
Talino grupuotės kojos tatuiruotė	Knygų lentynoje, Gray šeimos namuose
Ugnies beždžionės tatuiruotė	Atlygis už įvykdytą senyvo žmogaus misiją
Juodojo Vortex tatuiruotė	Tamsiojo miško stovyklos statinėje
Žiedų nakties tatuiruotė	Apieškok kairę tilto pusę, prie laukų
Spiralinės demencijos tatuiruotė	Oakvale namo kabinete su vaizdu į paplūdimį
Harrion peties tatuiruotė	Šlaito take, statinėje
Harrion rankos tatuiruotė	Skrynioje, kalint sargų barakuose
Kaukimo tatuiruotė	Archeologo uoloje, raganų miške
Grifo tatuiruotė	Parduodama „Knothole Glade" vietovėje
Nuodingo voro tatuiruotė	Parduodama „Knothole Glade" vietovėje
Skorm'o akių tatuiruotė	Parduodama „Knothole Glade" vietovėje
Jūros tatuiruotė	Parduodama „Knothole Glade" vietovėje
Avo akių tatuiruotė	Knygų lenktynoje, aukštutinio Knothole lauko name šalia varpo.
Narsos tatuiruotė	Pas klajojantį tatuiruočių pirklį
Jūros chaoso kojos tatuiruotė	Pas klajojantį tatuiruočių pirklį
Kriptono tatuiruotė	Lentynoje Gildijos viršuje.
Lopion tatuiruotė	Pas klajojantį tatuiruočių pirklį
Raudonosios našlės tatuiruotė	Žemutinėje Knothole Glade dalyje, name

PASLAPTYS

Atrakinama: Keptuvė
Šio lobio nuorodas aprašysime žemiau. Jei surasi keptuvę be nuorodų pagalbų, keptuvė taps beverte, nes nebegalėsi jos naudoti kaip ginklo. Jei keptuvę atrasi naudodamas nuorodas, keptuvė taps ginklu, kuris gali pridaryti šimto taškų nuostolį ir dar turės keturis papildymus. Prie pirmos daržinės pradėk kasti tarp daržinės ir prekių, kad atkastum keptuvę.

Lobio nuorodos
Pirmoji nuoroda: Pirmą nuorodą gausi iš nuoširdžiosios sesers, dosnumo medžioklės užduoties metu. Šią užduotį atlikinėsi prieš Scarlet Robe išgelbėjimą.

Antroji nuoroda: Šią nuorodą gausi pasiklydusio pirklio misijos pabaigoje. Ši misija yra šalutinė.

Trečioji nuoroda: Nuorodą gausi, nužudęs paskutinį samdytą žudiką Kablio įlankoje. Taip pat turi nužudyti ir kitus žudikus, kurie grįžo atkeršyti už „Brolius kardus".

Ketvirtoji nuoroda: Nuorodą gausi, laimėjęs šaudymo iš lanko konkurse.

Penktoji nuoroda: Rasi skrynioje, Orchard'o fermoje.

Šeštoji nuoroda: Kad atrastum nuorodą, pasikapstyk už malūno kalvos esančiame purvyne.

Herojaus išsaugojimo žygdarbis
Misijos viduryje, jei pasinaudosi herojaus išsaugojimo būdu, pradėjęs žaidimą iš naujo, jau turėsi visus prieš tai surinktus daiktus. Tai labai naudinga, nes misijos metu priėjęs areną, galėsi susikrauti nemažą sumelę pinigų.

Atrakinama: Amžinybės kardas
Žaidimo pabaigoje pasirink nužudyti savo seserį. Jei peržiūrėsi kūrėjų sąrašą, toliau žaidimą galėsi tęsti ginkluotas amžinybės kardu.

Nuoroda į žaidimo pratęsimą
Norėdamas tęsti žaidimą su savo veikėju, žaidimo pabaigoje peržiūrėk kūrėjų sąrašą.

Atrakinama: Skorn'o lankas
Jei paaukosi Skorn'o šventykloje ką nors nakties metu, gausi Skorn'o lanką. Lengviausias būdas prisivilioti auką prie šventyklos yra prekybininko pasamdymas, nes jis seks paskui tave.

Velykų kiaušinis: Raganų miško prakeikimas
Priėjęs vietą, kurioje turi iš akmenų sudėlioti žodį „HITS", gali sudėlioti ir kitą, nepadorų žodį „SHIT". Jei sudėliosi šį žodį, jį pakartos ir vartai:)...



SIDABRINIAI RAKTAI

Nedidelė žvejo įlankėlė
Gavęs meškerę, pažvejok už namo esančiame tvenkinyje.

Gildijos miškai
Žvejodamas tvenkinyje, kuris yra miške, rasi raktą.

Stebėjimo punktas
Stebėjimo punkte nudraskyk gervuoges, kad surastum kelią prie rakto.

Pietinė „Bowerstone" dalis
Priešais parduotuvėlę esančiame name užlipk laiptais į balkoną.

Oakvale kapinės
Po statulos kirviu išsikask ginklą ir raktą.

„Brolių kardų" stovykla
Pirmoje srityje, kitoje ežero pusėje, iškask žemę, esančią priešais skrynią ir sieną.

Tamsiojo miško užtvanka
Įėjęs į tamsųjį mišką, pirmojo tilto dešinėje pusėje pažvejok.

Nostro kapinės
Iškasęs Mary Sutter kapą, rasi dar vieną raktą.

Nostro kapinės
Scoran Daith kape rasi raktą.

Nostro kapinės
Užduotyje nurodyta žvejojimo vieta yra kapinių centre.

Panelės Grey lova
Susituokęs su panele Grey, apieškok jos lovą.

Grey namai
Grey namuose, prie demonų durų esančiame tvenkinyje, pažvejok.

„Knothole Glade"
Pietinėje miesto dalyje, tarp dviejų namų suradęs gėlių ratą, iškask žemę ir surask raktą.

Kablio įlankos švyturys
Įsilaužęs į švyturį, apieškok kambarį prie laiptų.

Nuostabiojo miško ežeras
Įžengęs į nuostabiojo miško ežero vietovę, užkilk į kalną pasirinkdamas dešinįjį taką.

Orchard'o ferma
Fermos doko pabaigoje apieškok aplinką.

Tamsiojo miško ežero teritorija
Atlikdamas pirklio palydėjimo misiją, prieisi švytintį akmenį. Jei šausi į akmens viršuje esančią skylę, gausi raktą.

Rožių namai
Šalia rožių namų bus apvalus gėlių darželis. Jo centre, iškasęs žemę, rasi raktą.

Malūno kalno teritorija
Gėlyno centre, prie apleistos fermos, pakasęs žemę, rasi raktą.

Malūno kalno teritorija
Šalia malūno bus gėlynas, kurio centre iškask žemes.

Šalia „Knothole Glade“
Pažvejok didžiuliame ežere, prie kurio susikovei su baltuoju Balverine.

Hobbe uola
Giliausio kambario pačioje pabaigoje iškask žemę grybų rato centre.

Raganų miško ežeras
Iškask žemę priešais raudoną, švytinčią statulą.

Skardžio takas
Eidamas gelbėti savo mamos, iškask žemę ant kalno, esančio grybų rato centre.

Oakvale
Surink daugiau nei 150 taškų viščiukų spardymo konkurse.

Žvejo įlanka
Laimėk žvejojimo konkursą. Žvejok tokioje vietoje, kurioje nėra vandens paviršiaus raibuliavimo.

Pavėsinės akmuo
Grąžink reikiamą skaičių knygų, kad užbaigtum misiją.

Vado kalnas
Kovos su Griaustiniu pabaigoje abu nukrisite nuo uolos. Kovodamas su juo apačioje, surask žvejojimo vietą.

Užmiršta įlanka
Iškask kapą prie griūvančio namo.

Nekropolis
Orakulo misijos metu pažvejok šioje vietovėje.

DEMONŲ DURYS

Herojų gildija
Priešais duris pastebėsi kabantį žibintuvėlį, kuris padės atidaryti duris. Atidaręs duris, įgysi papildomą gyvybę.

Kalvų laukai
Norėdamas atidaryti duris laukuose, turėsi būti storas. Suvalgyk daug mėsos ir pyragų, kad priaugtum svorio. Atidaręs duris, įgysi valios meistro eliksyrą.

Nuostabiojo miško siauras tarpeklis
Šios durys reikalauja atlikti blogą darbą. Jei esi geras žmogus, užteks suvalgyti 15 traškiųjų viščiukų, kitu atveju turėsi nužudyti žmogų. Šios durys suteikia Wellow plaktuką.

Nuostabiojo miško uolos durys
Norėdamas atidaryti šias duris, privalėsi turėti didelį kovos koeficientą. Eidamas prie šių durų, turėk bent 14 taškų kovos koeficientą. Atidaręs šias duris, įgysi trumpąjį kardą.

Rožių namai
Norėdamas atidaryti duris, turėk raudoną rožę. Už durų rasi ryškiuosius valios apdarus.





Tamsiojo miško pelkės durys
Šios durys atsidarys, kai tu susikausi su keliais priešininkais. Nužudęs priešus, atidarysi duris. Už durų rasi tamsiuosius valios drabužius.

„Knothole“ laukymė
Atakuok šias duris lanku, kurio galia prilygsta arbaletui. Atidaręs duris, gausi gyvybės eliksyro.

Prie „Brolių kardų“ stovyklos
Šios durys prastai „mato“ ir nori „pamatyti“ tris savo draugus. Apsirenk šiais drabužiais, kad apgautum duris: ryškūs plokštelių šarvai, tamsūs valios drabužiai, nusikaltėlio apdarai. Už durų rasi lėlių meistro lazdą.

Prie raganų miško akmenų
Norėdamas atidaryti duris, turi atakuoti akmenis, pažymėtus raidėmis taip, kad surinktum žodį „H–I–T–S“. Šioje vietoje rasi archeologą, kurio ieškosi archeologo suradimo misijos metu.

Prie Grey namų
Norėdamas atidaryti duris, turi susituokti su panele Grey. Gavęs Ronok kirvį, galėsi juo atidaryti duris.

Bordello
Pasimylėk su mažiausiai dešimt skirtingų asmenų. Tai bus labai lengva misija, jei Bordello priklausys tau.

Nekropolis
Jei jau esi atidaręs visas sidabrines skrynias, atiduok durims visus raktus.

SIDABRINĖS SKRYNIOS

Prie įėjimo į gildijos miškus, Herojų gildijos teritorijoje. Šioje vietoje tau prireiks 20 raktų. Gausi Murren plaktuką.

Panelės Grey miegamajame, kuriame gali atsidurti tik tada, kai ją vesi, turėdamas 15 raktų, gausi Katana Hiryu.

Nuostabiojo miško ežere, kurio skryniai reikia 5 raktų, gausi gyvybės eliksyro.

Nuostabiojo miško uolų teritorijoje, Hobbe uoloje, kopėčiomis užlipk prie skrynios. Turėdamas 5 raktus, gausi valios meistro eliksyrą.

Grey namų viršuje, turėdamas dešimt raktų, gausi aštrinimo priedą.

Mirties rate, turėdamas 10 raktų, gausi vėrimo priedą.

Demonų durų uoloje, prie raganų miško akmenų, dideliame urve, turėdamas penkiolika raktų, gausi gyvybių priedą.

Uoloje, kurioje nugalėjai Griaustinį, turėdamas penkiolika raktų, gausi „Mana“ priedą.

Švyturio viršuje, turėdamas penkiolika raktų, gausi Murren‘o nuostabųjį kirvį.

Tamsiojo miško ežero teritorijoje, turėdamas 15 raktų, gausi Arken‘o arbaletą.

Nekropolyje, turėdamas dvidešimt penkis raktus, gausi Archon‘o kovos drabužius.

Neatrastoje įlankoje, turėdamas trisdešimt raktų, gausi „keršytoją“.

SUKURK SAVO NUOTAIKĄ!

one extremely mobile



TOP ŽAIDIMAS



PARSISIŲSK! KODAS 181749622

Svajoji apie kovas ir pergales? Šiame legendiniame žaidime gali užkariauti miestus, ginti pilis, dalyvauti riterių išvykose ir žingsnis po žingsnio statyti nuosavą didžiąją imperiją!

AGE of EMPIRES II MOBILE

NOKIA 2650, 3100, 3200, 3220, 3300, 5100, 5140, 5140i, 6020, 6021, 6230, 6230i, 6260, 6610, 6800, 7210, 7250, 7260, 7610 **SONY ERICSSON** K300i

UŽSAKYK VOKALINĘ MELODIJĄ!



CRAZY FROG: AXEL F 165229622

Teveli, pakelk ragelį!	181629622
Motociklo garsas: Brum brum	145379622
Tele2: Mergaitės 2 NAUJA!	185169622
James Brown: I Feel Good	120239622
Policijos patrulis: 7-tas kviečia Centrą	143339622
Jurga: Nebijok NAUJA!	184559622
Dainelė: Trjam trjam	145029622
Skambina žmona: Brangusis, pakelk ragelį!	132229622

ŽAIDIMAI

Kodas: 186789622



Žaidimas tiksliai pakartoja žinomo filmo siužetą. Stebina grafika, garsas ir veikėjų judesiai! Kartu su grėsmingu, bet kartu ir

NOKIA 2650, 3100, 3200, 3220, 3300, 3510i, 5100, 5140, 6020, 6100, 6230, 6230i, 6260, 6610, 7210, 7250, 7260, 7610 **SONY ERICSSON** T610, T630

Kodas: 186849622



Gražuolės prie finišo linijos jau laukia tavo pergalės! Jeigu tavo elgesys pritrauks policininkų dėmesį, sulauksi nemalonumų!

NOKIA 2650, 3100, 3200, 3220, 3300, 3510i, 5100, 5140, 6020, 6100, 6230, 6230i, 6260, 6610, 6800, 7210, 7250, 7260, 7610 **SONY ERICSSON** T610, T630

Kodas: 78619622



Mandarksas nusprendė pasisavinti Deksterio garbę ir užgrobė jo laboratoriją. Reikia paskubėti – įrankose yra vertingi išradimai!

NOKIA 2650, 3100, 3200, 3510i, 5100, 5140, 6020, 6030, 6100, 6230, 6260, 6610, 6800, 7210, 7250, 7260, 7610 **SONY ERICSSON** K300i

KAD GAUTUMĖTE ŽAIDIMĄ — 10 Lt

Įsitikinkite, kad įjungta **GPRS** paslauga. Netinka EŽIO, PILDYK ir MAŽYLIO vartotojams. Žinutę su kodu nusiųskite į numerį **1344**. Jei dėl kokių nors priežasčių nepavyktų žaidimą atsisiųsti iš pirmojo karto, nuoroda bus išsaugota jūsų telefone.

SPALVOTI ATVIRUKAI



182679622, 175219622, 115469622, 135839622, 65539622, 135689622

71069622, 135639622, 135589622, 130469622, 130319622, 72429622, 185539622

KAD GAUTUMĖTE SPALVOTĄ ATVIRUKĄ — 3 Lt

Įsitikinkite, kad įjungta ir veikia telefono **GPRS** paslauga. Ši paslauga netinka EŽIO, PILDYK ir MAŽYLIO vartotojams. Žinutę su spalvoto atviruko kodu nusiųskite į numerį **1323**. Gaukite žinutę su nuoroda, iš kurios atsidarykite spalvotą atviruką.

NOKIA 2650, 3100, 3200, 3220, 3300, 3510i, 5100, 5140, 6020, 6021, 6030, 6100, 6170, 6230, 6260, 6600, 6610, 6610i, 6800, 7210, 7250, 7250i, 7260, 7270, 7610, 7650 **SIEMENS** A60, A65, A75, AX75, C60, CF75, M55, MC60, C65, S55, SL55, SL65 **SONY ERICSSON** J300i, K300i, K700i, T610, T630, W800 **SAMSUNG** C200, C210, C230, D500, X120, X140, X200, X450, X460, X480, X600, X620, X640, E300, E330, E630, E700, E710, E730, E760, E800, E820, P510



SIURPRIZAS!

KIEKVIENĄ KARTĄ NAUJAS!

3809622	LOGOTIPAS SIURPRIZAS
3829622	ATVIRUKAS SIURPRIZAS
3819622	MONOMELODIJA SIURPRIZAS



VALYMO PRIEMONĖ TELEFONO EKRANUI!

Nusiųsk kodą **63009622** į numerį **1322**

Tu gausi **TUŠČIĄ LOGOTIPĄ**

Dėmesio! Tik **NOKIA** telefonams

Kaina 1.95 Lt

LOGOTIPAI



185849622, 185619622, 183339622, 1209622

10229622, 185889622, 183309622, 175859622

126549622, 116789622, 107749622, 105429622

102239622, 170739622, 58259622, 40319622

5329622, 2559622, 1339622, 779622

ATVIRUKAI



186319622, 186279622, 186269622

186239622, 186169622, 183759622

183659622, 180689622, 177229622

131149622, 131429622, 131439622

182559622, 108639622, 105179622

103639622, 87859622, 77649622

75679622, 135349622, 160709622

SIUNTINUKAS DRAUGUI



1. Išsirink paslaugą (išskyrus logotipus). Po kodo palik tarpą ir įrašyk draugo telefono numerį (pvz., 1709622 XXXXXXXX).
2. Perskaityk pasirinktos paslaugos instrukciją. Įsitikink, ar ji tinka draugo telefonui.

KAD GAUTUMĖTE LOGOTIPĄ AR ATVIRUKĄ — 1,95 Lt

Žinutę su kodu nusiųskite į mūsų numerį **1322**. **SIEMENS** telefonams prie kdo pridėkite raidę **S** (pvz., 3689622s).

NOKIA 1100, 2100, 2600, 3210, 3310, 3410, 3330, 3510, 5210, 5110 (tik logotipai), 5510, 6020, 6021, 6030, 6210, 6310, 6310i, 6510, 7110 (tik logotipai), 7270, 7280 (tik atvirukai), 7610, 8210, 8310, 8810, 8850, 8890. **SIEMENS** A55, A65, A75, AX75, C55, C60, C65, CX75, CXV70, M55, M65, M75, MC60, S55, SL55. **SAMSUNG** C100, C200, C210, C230 (tik logotipai), E720 (tik atvirukai), X120, X450, X480, P730 **SONY ERICSSON** Tik atvirukai: J300i, K300i, K700i, W800

KAD GAUTUMĖTE VOKALINĘ MELODIJĄ — 5 Lt

Įsitikinkite, kad telefone įjungta GPRS paslauga. Ši paslauga galima **Omnitel**, **Bitės GSM** ir **Tele2** klientams, išskyrus EŽIO, PILDYK ir MAŽYLIO vartotojus.

Nusiųskite žinutę su vokalines melodijos kodu į numerį **1318**.

SAMSUNG C100, C200, C210, C230, D500, X100, X120, X140, X200, X450, X460, X480, X600, X640, E300, E530, E600, E630, E700, E710, E720, E730, E760, E800, E820, P510, P730 **NOKIA** 3200, 3220, 5140, 6020, 6021, 6170, 6230, 6260, 7260, 7270, 7280, 7610 **SIEMENS** C65, SL65 **SONY ERICSSON** K700i, W800

TOP MELODIJOS

JINGLE BELLS — Monomelodija 10329622, Polifoninė 10329622p

TOP MELODIJOS	MONO	POLY
Andrius: Nesek sau rožės prie kasų	181609622	181609622p
t.A.T.u.: All About Us	181549622	181549622p
Andrius: Mes vyrai	176279622	176279622p
Crazy Frog: Dallas NAUJA!	186739622	186739622p
Kardiofonas: Kalėdų eglutė	130719622	130719622p
Iš k.f. „Krikštatėvis"	121739622	121739622p
HIM: Wings of a butterfly NAUJA!	188639622	188639622p
Vilija: Tu kvailys	181659622	181659622p
Crazy Frog: Axel F	165259622	165259622p
Sergey Shnurov: iš filmo "Bumeris"	64009622	64009622p
Raketa: Į klubą	176669622	176669622p
Benny Benassi: Illusion	101169622	101169622p
Bomfunk MC's: Freestyler	3689622	3689622p
Žilvinas Žvagulis: Faina	151279622	151279622p
Crazy Frog: Popcorn NAUJA!	186419622	186419622p
Santa Claus Is Coming To Town	34089622	34089622p
Gorillaz: Feel Good Inc.	167549622	167549622p
Linkin Park: Numb	65149622	65149622p
Geltona: Mariana	184039622	184039622p
X-mode: Animals	156729622	156729622p
Amberlife: Another Day	154589622	154589622p
Jay-Z & Linkin Park: Numb/Encore	146849622	146849622p
Iš k.f. „Haris Poteris"	146719622	146719622p
Žilvinas Žvagulis: Itališka dainelė	145009622	145009622p
Jurga: Nebijok NAUJA!	186389622	186389622p
Bomfunk MC's: Hypnotic	141139622	141139622p
Rammstein: Ohne Dich	141129622	141129622p
Mino ir Vilija: Vivo Per Lei NAUJA!	181639622	181639622p
Dragon Ball Z: Cha La Head Cha La	141019622	141019622p
U2: Vertigo	140839622	140839622p
Green Day : Boulevard Of Broken Dreams	140809622	140809622p
Rammstein: Benzin	184229622	184229622p
Louis Armstrong: What a Wonderful World	136589622	136589622p
A-HA: Take On Me	10759622	10759622p
Black Eyed Peas: Where Is The Love	68169622	68169622p

KAD GAUTUMĖTE POLIFONINĘ MELODIJĄ — 3 Lt

Įsitikinkite, kad telefone įjungta GPRS. Netinka EŽIO, PILDYK ir MAŽYLIO vartotojams. Žinutę su kodu (pvz., 3689622p) siųskite į numerį **1323**.

NOKIA 2650, 3100, 3200, 3220, 3300, 3510, 3510i, 3650, 5100, 5140, 6020, 6021, 6030, 6100, 6170, 6230, 6260, 6600, 6610, 6610i, 6800, 7210, 7250, 7250i, 7260, 7270, 7280, 7610, 7650 **SIEMENS** A60, A65, AX75, C60, C55, C65, C75, CX65, CX75, CFX65, CF75, CXV70, M55, M65, M75, MC60, S55, SL55, SL65, S65 **SAMSUNG** C100, C110, C200, C210, C230, D500, X100, X120, X140, X200, X450, X460, X480, X600, X640, E300, E330, E600, E630, E700, E710, E720, E730, E760, E800, E820, P510, P730 **SONY ERICSSON** J300i, K300i, K700i, T610, T630, W800

KAD GAUTUMĖTE MONOMELODIJĄ — 1,95 Lt

Žinutę su kodu siųskite į numerį **1322**.
SIEMENS telefonams prie kodo pridėkite raidę **S** (pvz., 3689622s).

NOKIA 1100, 2100, 3210, 3310, 3410, 3330, 5210, 5510, 6210, 6310, 6310i, 6510, 7110, 8210, 8310, 8810, 8850, 8890. **SAMSUNG** R200c, R210s. **SIEMENS** A50, A52, C45, S45, ME45, M50, MT50.

KAIP AKTYVUOTI GPRS?

Norėdami užsisakyti GPRS paskambinkite savo operatoriui: **1566 - Omnitel**, **1501 - Bitė GSM**, **117 - Tele2**. Kad gautumėte **NOKIA** (išskyrus 3220, 5140, 6020, 6021, 6230, 7260, 7270, 7280) arba **SAMSUNG** (išskyrus C100, C110, E720, E730, D500, X620) nustatymus, nusiųskite **8888** į numerį **1322** (kaina 1,95 Lt).